

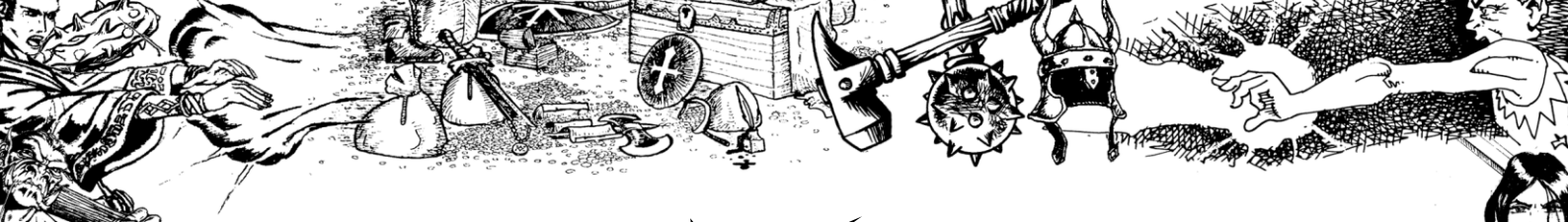


RPG Tegmear

*Livro de Introdução
à Ambientação*

ARTIGAS
2006

Livro de
Introdução à Ambientação



Créditos

Autores

Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior, Leonardo Nahoum Pache de Faria, Nelson Rodrigues, Luigi de Menezes Piccolo

Capa

Sérgio Artigas

Ilustrações Internas

Alisson Borges, Domênico Niemeyer Gay, Eliane Bettocchi Godinho, Thais Quintela de Linhares, Vinicius Dinofre e Ygor Moraes Esteves da Silva

Coordenação

Marcelo Rodrigues

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar em 7/7/2007 e disponível para download gratuito em

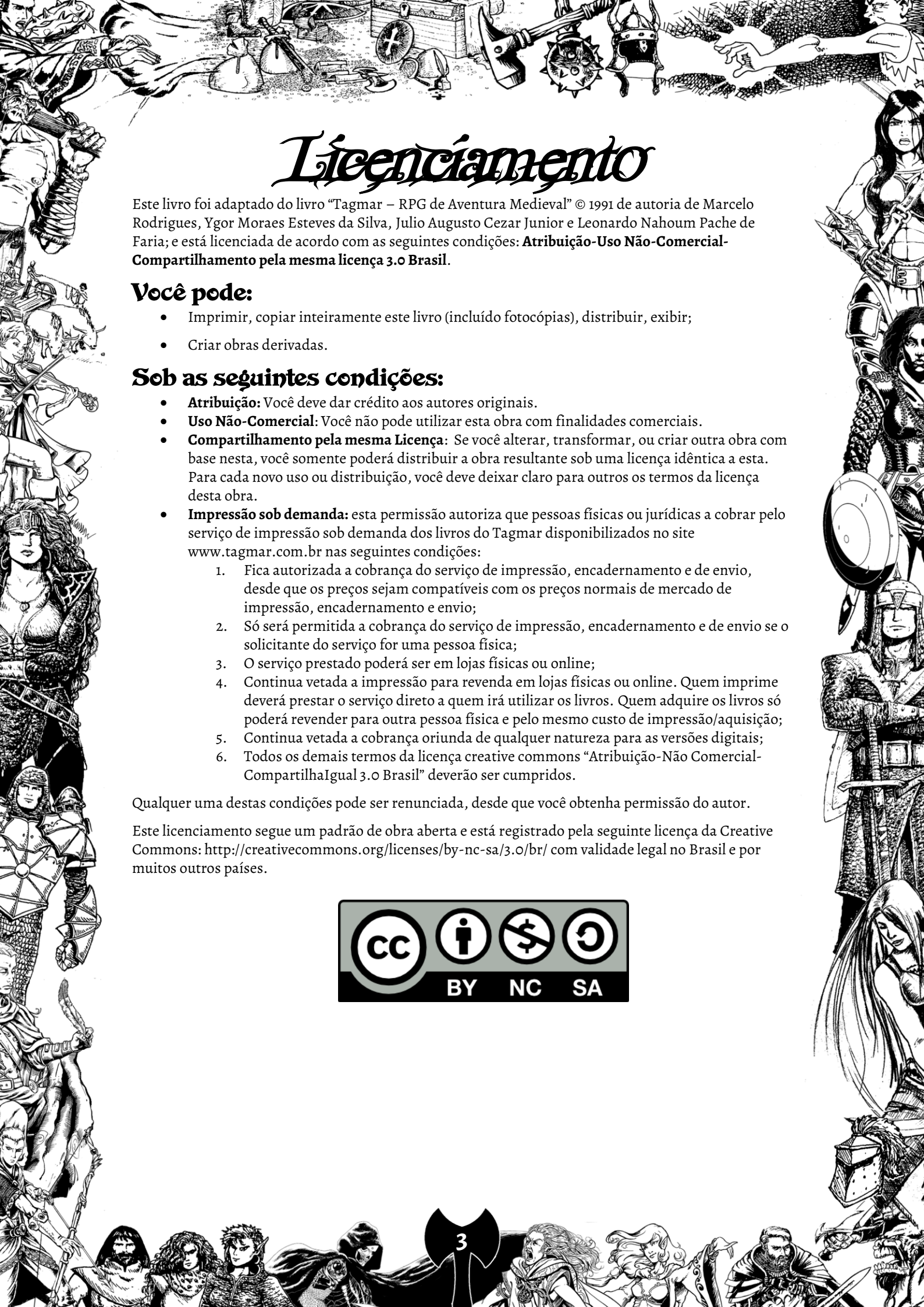
www.Tagmar.com.br

Revisão

Felipe Augusto Kopp

Versão

4



Licenciamento

Este livro foi adaptado do livro “Tagmar – RPG de Aventura Medieval” © 1991 de autoria de Marcelo Rodrigues, Ygor Moraes Esteves da Silva, Julio Augusto Cezar Junior e Leonardo Nahoum Pache de Faria; e está licenciada de acordo com as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento pela mesma licença 3.0 Brasil**.

Você pode:

- Imprimir, copiar inteiramente este livro (incluído fotocópias), distribuir, exibir;
- Criar obras derivadas.

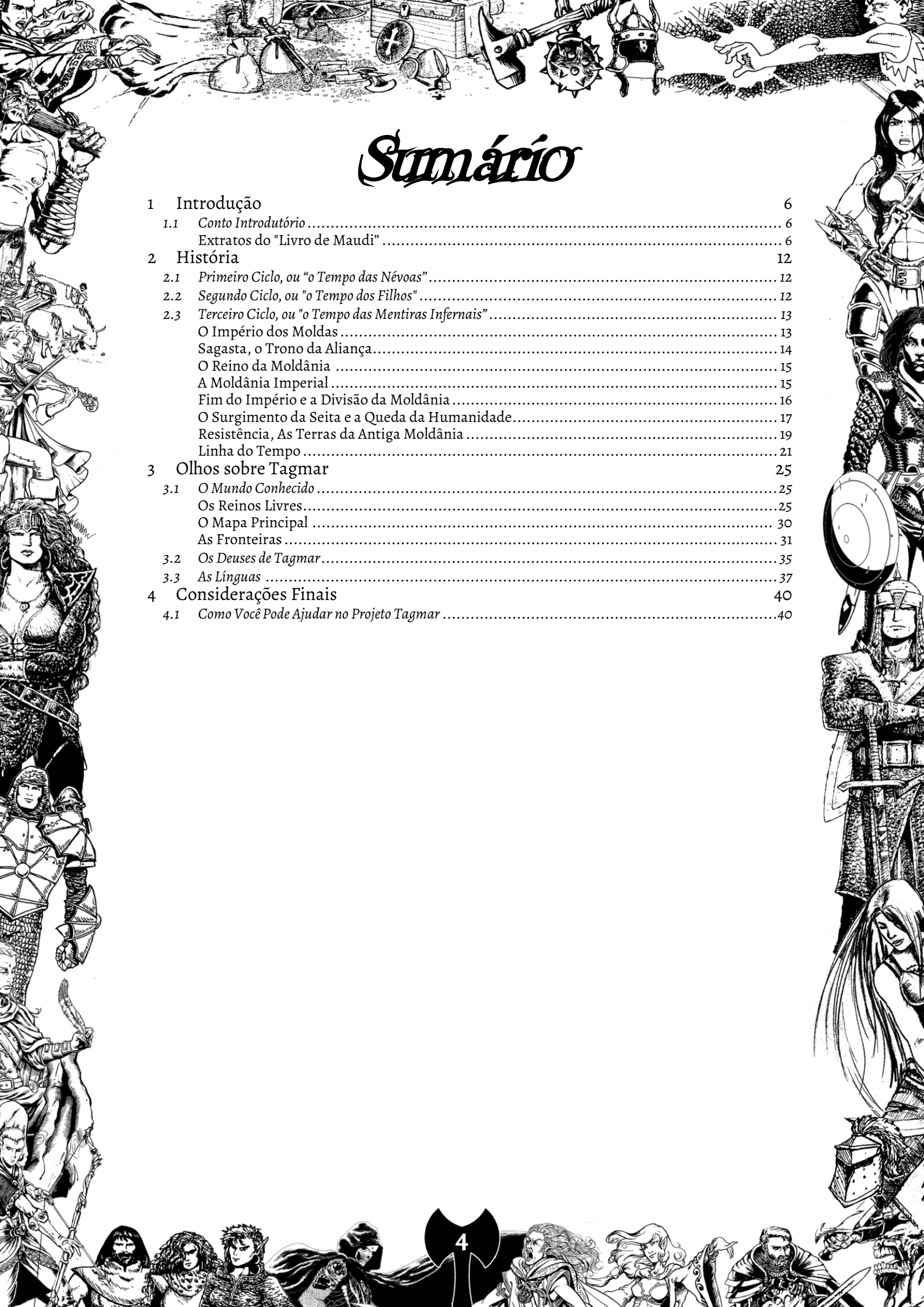
Sob as seguintes condições:

- **Atribuição:** Você deve dar crédito aos autores originais.
- **Uso Não-Comercial:** Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.
- **Compartilhamento pela mesma Licença:** Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta. Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- **Impressão sob demanda:** esta permissão autoriza que pessoas físicas ou jurídicas a cobrar pelo serviço de impressão sob demanda dos livros do Tagmar disponibilizados no site www.tagmar.com.br nas seguintes condições:
 1. Fica autorizada a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio, desde que os preços sejam compatíveis com os preços normais de mercado de impressão, encadernamento e envio;
 2. Só será permitida a cobrança do serviço de impressão, encadernamento e de envio se o solicitante do serviço for uma pessoa física;
 3. O serviço prestado poderá ser em lojas físicas ou online;
 4. Continua vetada a impressão para revenda em lojas físicas ou online. Quem imprime deverá prestar o serviço direto a quem irá utilizar os livros. Quem adquire os livros só poderá revender para outra pessoa física e pelo mesmo custo de impressão/aquisição;
 5. Continua vetada a cobrança oriunda de qualquer natureza para as versões digitais;
 6. Todos os demais termos da licença creative commons “Atribuição-Não Comercial-CompartilhaIgual 3.0 Brasil” deverão ser cumpridos.

Qualquer uma destas condições pode ser renunciada, desde que você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão de obra aberta e está registrado pela seguinte licença da Creative Commons: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.



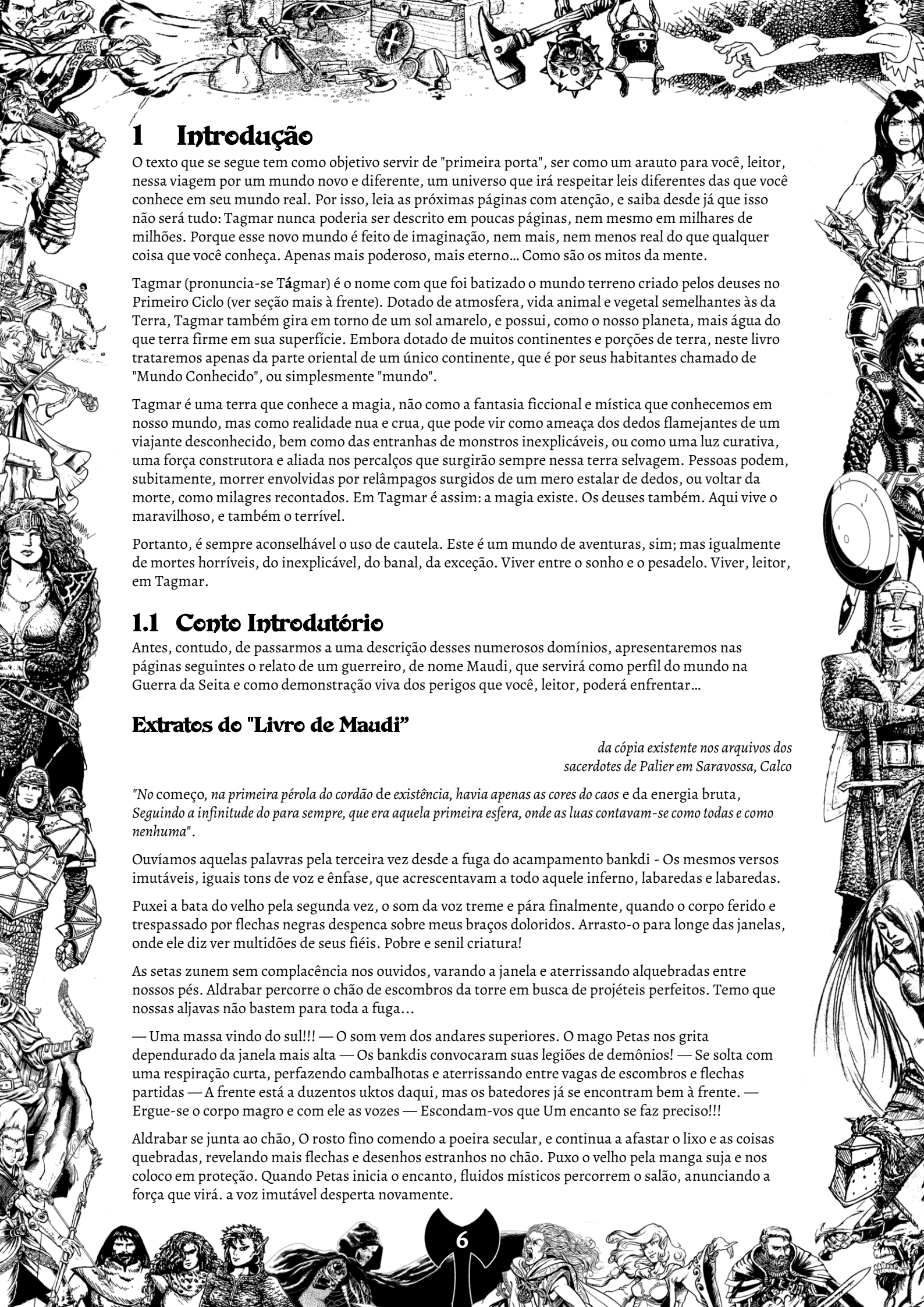


Sumário

1	Introdução	6
1.1	Conto Introdutório	6
	Extratos do "Livro de Maudi"	6
2	História	12
2.1	Primeiro Ciclo, ou "o Tempo das Névoas"	12
2.2	Segundo Ciclo, ou "o Tempo dos Filhos"	12
2.3	Terceiro Ciclo, ou "o Tempo das Mentiras Infernais"	13
	O Império dos Moldas	13
	Sagasta, o Trono da Aliança	14
	O Reino da Moldânia	15
	A Moldânia Imperial	15
	Fim do Império e a Divisão da Moldânia	16
	O Surgimento da Seita e a Queda da Humanidade	17
	Resistência, As Terras da Antiga Moldânia	19
	Linha do Tempo	21
3	Olhos sobre Tagmar	25
3.1	O Mundo Conhecido	25
	Os Reinos Livres	25
	O Mapa Principal	30
	As Fronteiras	31
3.2	Os Deuses de Tagmar	35
3.3	As Línguas	37
4	Considerações Finais	40
4.1	Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar	40

Introdução





1 Introdução

O texto que se segue tem como objetivo servir de "primeira porta", ser como um arauto para você, leitor, nessa viagem por um mundo novo e diferente, um universo que irá respeitar leis diferentes das que você conhece em seu mundo real. Por isso, leia as próximas páginas com atenção, e saiba desde já que isso não será tudo: Tagmar nunca poderia ser descrito em poucas páginas, nem mesmo em milhares de milhões. Porque esse novo mundo é feito de imaginação, nem mais, nem menos real do que qualquer coisa que você conheça. Apenas mais poderoso, mais eterno... Como são os mitos da mente.

Tagmar (pronuncia-se Tágmar) é o nome com que foi batizado o mundo terreno criado pelos deuses no Primeiro Ciclo (ver seção mais à frente). Dotado de atmosfera, vida animal e vegetal semelhantes às da Terra, Tagmar também gira em torno de um sol amarelo, e possui, como o nosso planeta, mais água do que terra firme em sua superfície. Embora dotado de muitos continentes e porções de terra, neste livro trataremos apenas da parte oriental de um único continente, que é por seus habitantes chamado de "Mundo Conhecido", ou simplesmente "mundo".

Tagmar é uma terra que conhece a magia, não como a fantasia ficcional e mística que conhecemos em nosso mundo, mas como realidade nua e crua, que pode vir como ameaça dos dedos flamejantes de um viajante desconhecido, bem como das entranhas de monstros inexplicáveis, ou como uma luz curativa, uma força construtora e aliada nos percalços que surgirão sempre nessa terra selvagem. Pessoas podem, subitamente, morrer envolvidas por relâmpagos surgidos de um mero estalar de dedos, ou voltar da morte, como milagres recontados. Em Tagmar é assim: a magia existe. Os deuses também. Aqui vive o maravilhoso, e também o terrível.

Portanto, é sempre aconselhável o uso de cautela. Este é um mundo de aventuras, sim; mas igualmente de mortes horríveis, do inexplicável, do banal, da exceção. Viver entre o sonho e o pesadelo. Viver, leitor, em Tagmar.

1.1 Conto Introdutório

Antes, contudo, de passarmos a uma descrição desses numerosos domínios, apresentaremos nas páginas seguintes o relato de um guerreiro, de nome Maudi, que servirá como perfil do mundo na Guerra da Seita e como demonstração viva dos perigos que você, leitor, poderá enfrentar...

Extratos do "Livro de Maudi"

da cópia existente nos arquivos dos sacerdotes de Palier em Saravossa, Calco

"No começo, na primeira pérola do cordão de existência, havia apenas as cores do caos e da energia bruta, Seguindo a infinitude do para sempre, que era aquela primeira esfera, onde as luas contavam-se como todas e como nenhuma".

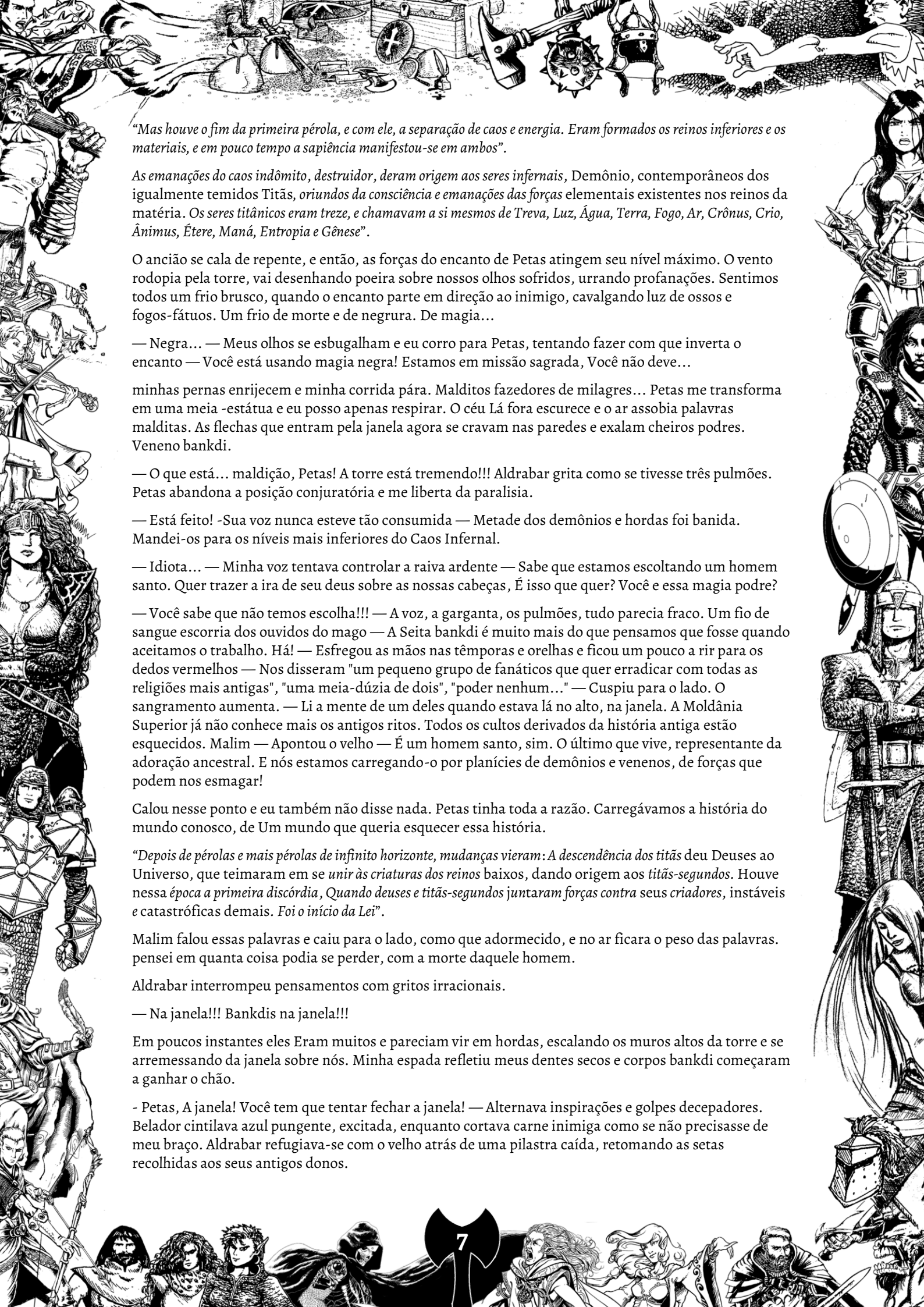
Ouvíamos aquelas palavras pela terceira vez desde a fuga do acampamento bankdi - Os mesmos versos imutáveis, iguais tons de voz e ênfase, que acrescentavam a todo aquele inferno, labaredas e labaredas.

Puxei a bata do velho pela segunda vez, o som da voz treme e pára finalmente, quando o corpo ferido e trespassado por flechas negras despenca sobre meus braços doloridos. Arrasto-o para longe das janelas, onde ele diz ver multidões de seus fiéis. Pobre e senil criatura!

As setas zunem sem complacência nos ouvidos, varando a janela e aterrissando alquebradas entre nossos pés. Aldrabar percorre o chão de escombros da torre em busca de projéteis perfeitos. Temo que nossas aljavas não bastem para toda a fuga...

— Uma massa vindo do sul!!! — O som vem dos andares superiores. O mago Petas nos grita dependurado da janela mais alta — Os bankdis convocaram suas legiões de demônios! — Se solta com uma respiração curta, perfazendo cambalhotas e aterrissando entre vagas de escombros e flechas partidas — A frente está a duzentos uktois daqui, mas os batedores já se encontram bem à frente. — Ergue-se o corpo magro e com ele as vozes — Escondam-vos que Um encanto se faz preciso!!!

Aldrabar se junta ao chão, O rosto fino comendo a poeira secular, e continua a afastar o lixo e as coisas quebradas, revelando mais flechas e desenhos estranhos no chão. Puxo o velho pela manga suja e nos coloco em proteção. Quando Petas inicia o encanto, fluidos místicos percorrem o salão, anunciando a força que virá. a voz imutável desperta novamente.



"Mas houve o fim da primeira pérola, e com ele, a separação de caos e energia. Eram formados os reinos inferiores e os materiais, e em pouco tempo a sapiência manifestou-se em ambos".

As emanções do caos indômito, destruidor, deram origem aos seres infernais, Demônio, contemporâneos dos igualmente temidos Titãs, oriundos da consciência e emanções das forças elementais existentes nos reinos da matéria. Os seres titânicos eram treze, e chamavam a si mesmos de Treva, Luz, Água, Terra, Fogo, Ar, Crônus, Crio, Ânimus, Êtere, Maná, Entropia e Gênese".

O ancião se cala de repente, e então, as forças do encanto de Petas atingem seu nível máximo. O vento rodopia pela torre, vai desenhando poeira sobre nossos olhos sofridos, urrando profanações. Sentimos todos um frio brusco, quando o encanto parte em direção ao inimigo, cavalcando luz de ossos e fogos-fátuos. Um frio de morte e de negrura. De magia...

— Negra... — Meus olhos se esbugalham e eu corro para Petas, tentando fazer com que inverta o encanto — Você está usando magia negra! Estamos em missão sagrada, Você não deve...

minhas pernas enrijecem e minha corrida pára. Malditos fazedores de milagres... Petas me transforma em uma meia -estátua e eu posso apenas respirar. O céu Lá fora escurece e o ar assobia palavras malditas. As flechas que entram pela janela agora se cravam nas paredes e exalam cheiros podres. Veneno bankdi.

— O que está... maldição, Petas! A torre está tremendo!!! Aldrabar grita como se tivesse três pulmões. Petas abandona a posição conjuratória e me liberta da paralisia.

— Está feito! -Sua voz nunca esteve tão consumida — Metade dos demônios e hordas foi banida. Mandei-os para os níveis mais inferiores do Caos Infernal.

— Idiota... — Minha voz tentava controlar a raiva ardente — Sabe que estamos escoltando um homem santo. Quer trazer a ira de seu deus sobre as nossas cabeças, É isso que quer? Você e essa magia podre?

— Você sabe que não temos escolha!!! — A voz, a garganta, os pulmões, tudo parecia fraco. Um fio de sangue escorria dos ouvidos do mago — A Seita bankdi é muito mais do que pensamos que fosse quando aceitamos o trabalho. Há! — Esfregou as mãos nas têmporas e orelhas e ficou um pouco a rir para os dedos vermelhos — Nos disseram "um pequeno grupo de fanáticos que quer erradicar com todas as religiões mais antigas", "uma meia-dúzia de dois", "poder nenhum..." — Cuspiu para o lado. O sangramento aumenta. — Li a mente de um deles quando estava lá no alto, na janela. A Moldânia Superior já não conhece mais os antigos ritos. Todos os cultos derivados da história antiga estão esquecidos. Malim — Apontou o velho — É um homem santo, sim. O último que vive, representante da adoração ancestral. E nós estamos carregando-o por planícies de demônios e venenos, de forças que podem nos esmagar!

Calou nesse ponto e eu também não disse nada. Petas tinha toda a razão. Carregávamos a história do mundo conosco, de Um mundo que queria esquecer essa história.

"Depois de pérolas e mais pérolas de infinito horizonte, mudanças vieram: A descendência dos titãs deu Deuses ao Universo, que teimaram em se unir às criaturas dos reinos baixos, dando origem aos titãs-segundos. Houve nessa época a primeira discórdia, Quando deuses e titãs-segundos juntaram forças contra seus criadores, instáveis e catastróficas demais. Foi o início da Lei".

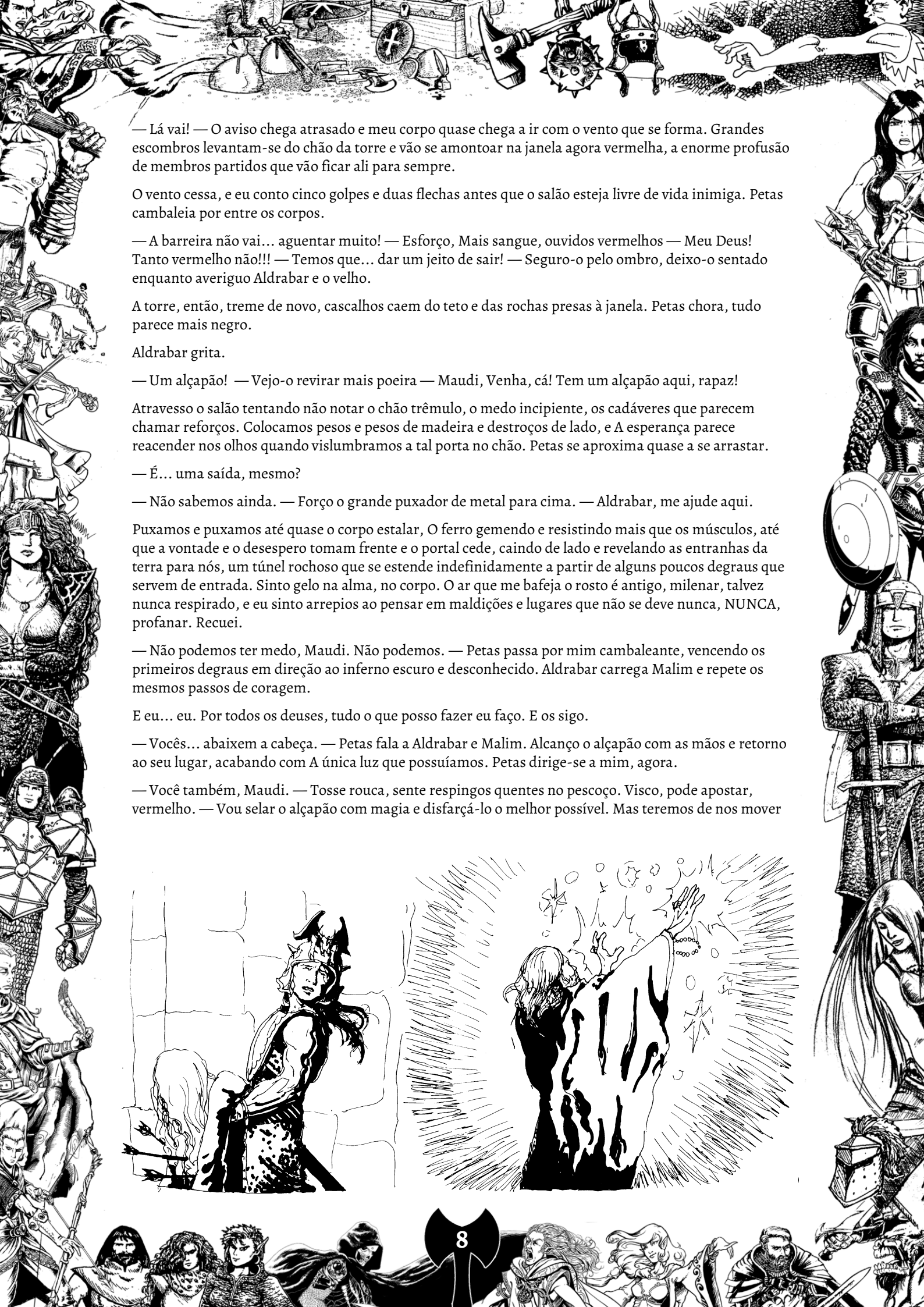
Malim falou essas palavras e caiu para o lado, como que adormecido, e no ar ficara o peso das palavras. pensei em quanta coisa podia se perder, com a morte daquele homem.

Aldrabar interrompeu pensamentos com gritos irracionais.

— Na janela!!! Bankdis na janela!!!

Em poucos instantes eles Eram muitos e pareciam vir em hordas, escalando os muros altos da torre e se arremessando da janela sobre nós. Minha espada refletiu meus dentes secos e corpos bankdi começaram a ganhar o chão.

- Petas, A janela! Você tem que tentar fechar a janela! — Alternava inspirações e golpes decepadores. Belador cintilava azul pungente, excitada, enquanto cortava carne inimiga como se não precisasse de meu braço. Aldrabar refugiava-se com o velho atrás de uma pilastra caída, retomando as setas recolhidas aos seus antigos donos.



— Lá vai! — O aviso chega atrasado e meu corpo quase chega a ir com o vento que se forma. Grandes escombros levantam-se do chão da torre e vão se amontoar na janela agora vermelha, a enorme profusão de membros partidos que vão ficar ali para sempre.

O vento cessa, e eu conto cinco golpes e duas flechas antes que o salão esteja livre de vida inimiga. Petas cambaleia por entre os corpos.

— A barreira não vai... aguentar muito! — Esforço, Mais sangue, ouvidos vermelhos — Meu Deus! Tanto vermelho não!!! — Temos que... dar um jeito de sair! — Seguro-o pelo ombro, deixo-o sentado enquanto averiguo Aldrabar e o velho.

A torre, então, treme de novo, cascalhos caem do teto e das rochas presas à janela. Petas chora, tudo parece mais negro.

Aldrabar grita.

— Um alçapão! — Vejo-o revirar mais poeira — Maudi, Venha, cá! Tem um alçapão aqui, rapaz!

Atravesso o salão tentando não notar o chão trêmulo, o medo incipiente, os cadáveres que parecem chamar reforços. Colocamos pesos e pesos de madeira e destroços de lado, e A esperança parece reacender nos olhos quando vislumbramos a tal porta no chão. Petas se aproxima quase a se arrastar.

— É... uma saída, mesmo?

— Não sabemos ainda. — Forço o grande puxador de metal para cima. — Aldrabar, me ajude aqui.

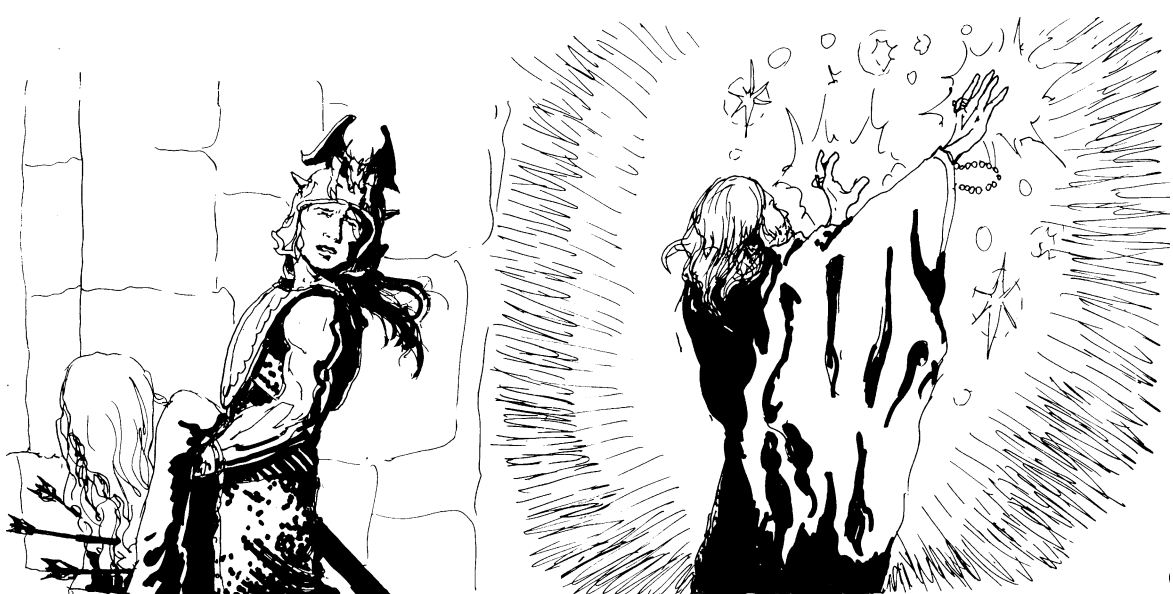
Puxamos e puxamos até quase o corpo estalar, O ferro gemendo e resistindo mais que os músculos, até que a vontade e o desespero tomam frente e o portal cede, caindo de lado e revelando as entranhas da terra para nós, um túnel rochoso que se estende indefinidamente a partir de alguns poucos degraus que servem de entrada. Sinto gelo na alma, no corpo. O ar que me bafeja o rosto é antigo, milenar, talvez nunca respirado, e eu sinto arrepios ao pensar em maldições e lugares que não se deve nunca, NUNCA, profanar. Recuei.

— Não podemos ter medo, Maudi. Não podemos. — Petas passa por mim cambaleante, vencendo os primeiros degraus em direção ao inferno escuro e desconhecido. Aldrabar carrega Malim e repete os mesmos passos de coragem.

E eu... eu. Por todos os deuses, tudo o que posso fazer eu faço. E os sigo.

— Vocês... abaixem a cabeça. — Petas fala a Aldrabar e Malim. Alcanço o alçapão com as mãos e retorno ao seu lugar, acabando com A única luz que possuíamos. Petas dirige-se a mim, agora.

— Você também, Maudi. — Tosse rouca, sente respingos quentes no pescoço. Visco, pode apostar, vermelho. — Vou selar o alçapão com magia e disfarçá-lo o melhor possível. Mas teremos de nos mover





depressa. Com esse encanto feito, o da janela será automaticamente desfeito. É a ordem das malditas coisas.

Encolhi-me junto à parede úmida, cheirando o musgo como se fosse pele de mulher. Refreei vômitos. Petas sussurra "Agora!" e o alçapão parece tentar se amassar sobre nós. Eles terão que cavar ao redor para nos pegar.

— Vamos... rápido! — O barulho das pedras chega até nós, caindo sobre o salão da janela com um ribombar que lembra as piores tempestades. Os gritos animalescos de demônios e coisas piores gelam o ar e a alma. Somos puro medo.

Avançamos durante mais tempo que consigo lembrar. Malim parece ausente. Recomeça a falar como se estivesse numa grande praça tranquila.

"Alguns dos titãs fugiram, então, para além da Lei e do Caos, formando os reinos elementais de Aqua, Terra, Fogo e Ar, tendo Étere a ocupar o vazio entre eles."

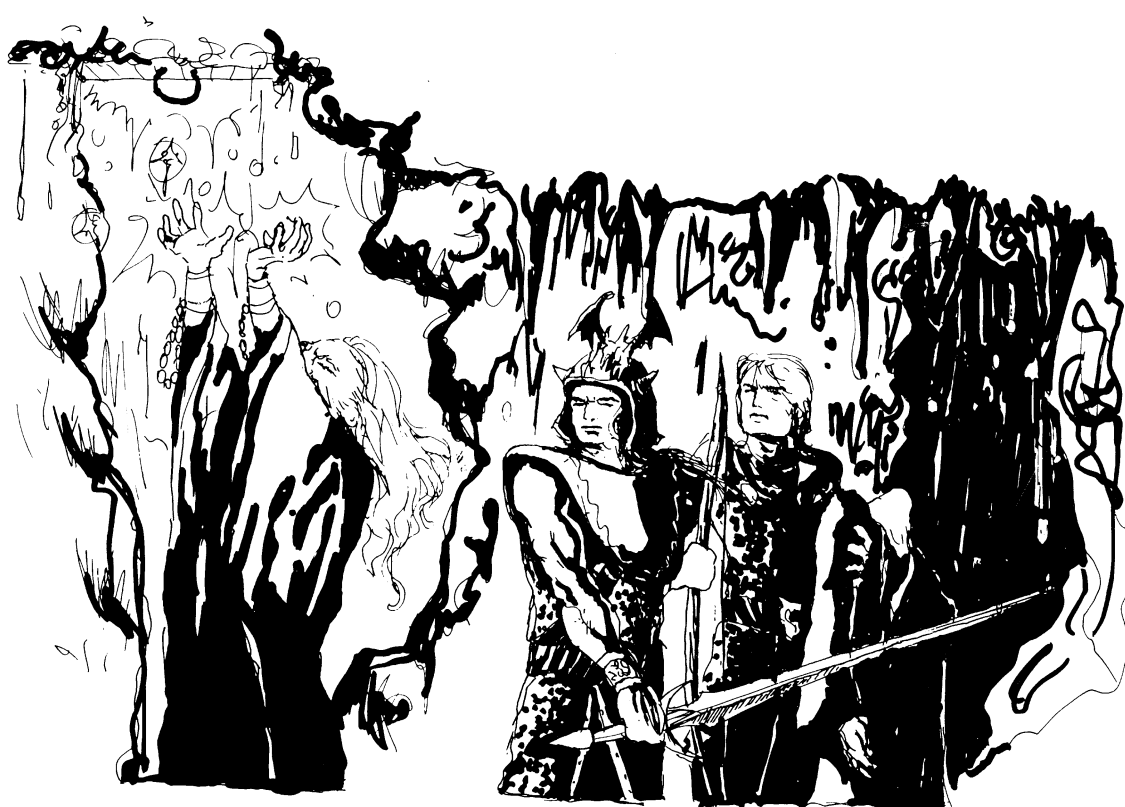
Outros, em sua tentativa de fuga, juntaram-se ao novo universo material. Este foi o destino de Ânimus, Maná, Entropia, Crio e Crônus. Poucos foram, ainda, capturados e subjugados: Treva e Luz eram eles."

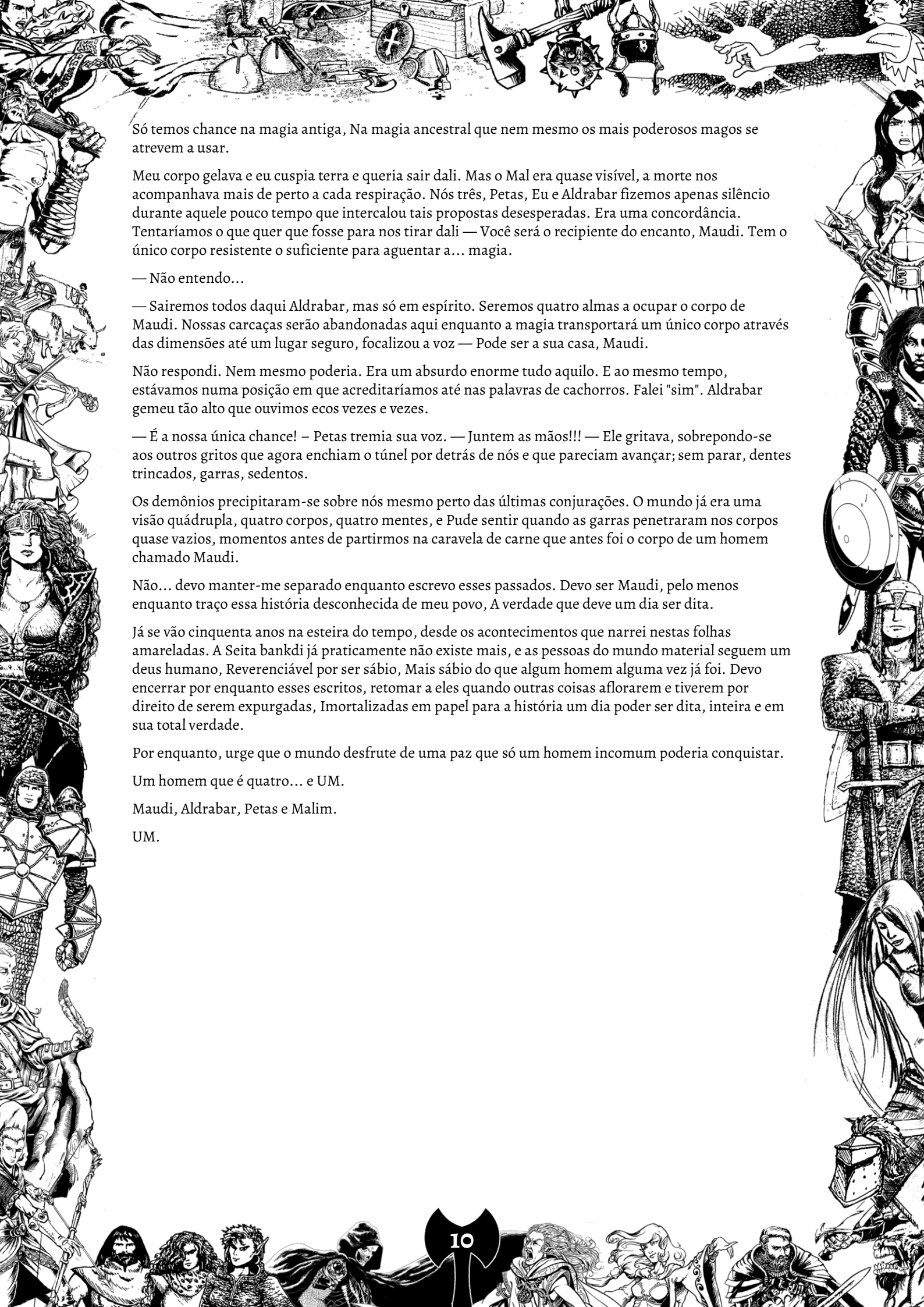
De Gênese, nada se sabe; Nem verdades nem lendas. Os Deuses instalaram-se nos reinos materiais, criando leis em meio ao caos. Dos Titãs-segundos, sabe-se apenas que vagam pelas dimensões, Percorrendo todas as pérolas do Mundo sem motivo que nos seja permitido saber".

A terra então principiou a cair sobre nós. Era chuva barrenta, Bocados caíam aos montes, como se criaturas enfiassem garras por cima de nós, na tentativa de nos tirar a vida. Petas parou, fazendo com que ficássemos todos juntos, um bolo de carne medrosa, Esperançosa de uma morte rápida.

— Amigos... a morte se aproxima. — Petas não falava nem baixo nem com cuidado. Como se Já não houvesse mais necessidade de fugas e esconderijos. — Não espero que acreditem no que vou dizer, nem que atendam meu pedido.

— O teto caía em profusão, rochas, musgo, raízes de árvores perdidas em uma terra qualquer que não podíamos ver. O medo caminhava maior. Posso sentir a presença do mal sobre nós, posso contá-lo em mais de dois mil inimigos. Não há fuga possível, não como tentamos fazer agora. — Pareceu falar mais alto — Escutem!





Só temos chance na magia antiga, Na magia ancestral que nem mesmo os mais poderosos magos se atrevem a usar.

Meu corpo gelava e eu cuspiu terra e queria sair dali. Mas o Mal era quase visível, a morte nos acompanhava mais de perto a cada respiração. Nós três, Petas, Eu e Aldrabar fizemos apenas silêncio durante aquele pouco tempo que intercalou tais propostas desesperadas. Era uma concordância. Tentaríamos o que quer que fosse para nos tirar dali — Você será o recipiente do encanto, Maudi. Tem o único corpo resistente o suficiente para aguentar a... magia.

— Não entendo...

— Sairemos todos daqui Aldrabar, mas só em espírito. Seremos quatro almas a ocupar o corpo de Maudi. Nossas carcaças serão abandonadas aqui enquanto a magia transportará um único corpo através das dimensões até um lugar seguro, focalizou a voz — Pode ser a sua casa, Maudi.

Não respondi. Nem mesmo poderia. Era um absurdo enorme tudo aquilo. E ao mesmo tempo, estávamos numa posição em que acreditaríamos até nas palavras de cachorros. Falei "sim". Aldrabar gemeu tão alto que ouvimos ecos vezes e vezes.

— É a nossa única chance! — Petas tremia sua voz. — Juntem as mãos!!! — Ele gritava, sobrepondo-se aos outros gritos que agora enchiam o túnel por detrás de nós e que pareciam avançar; sem parar, dentes trincados, garras, sedentos.

Os demônios precipitaram-se sobre nós mesmo perto das últimas conjurações. O mundo já era uma visão quádrupla, quatro corpos, quatro mentes, e Pude sentir quando as garras penetraram nos corpos quase vazios, momentos antes de partirmos na caravela de carne que antes foi o corpo de um homem chamado Maudi.

Não... devo manter-me separado enquanto escrevo esses passados. Devo ser Maudi, pelo menos enquanto traço essa história desconhecida de meu povo, A verdade que deve um dia ser dita.

Já se vão cinquenta anos na esteira do tempo, desde os acontecimentos que narrei nestas folhas amareladas. A Seita bankdi já praticamente não existe mais, e as pessoas do mundo material seguem um deus humano, Reverenciável por ser sábio, Mais sábio do que algum homem alguma vez já foi. Devo encerrar por enquanto esses escritos, retomar a eles quando outras coisas aflorarem e tiverem por direito de serem expurgadas, Imortalizadas em papel para a história um dia poder ser dita, inteira e em sua total verdade.

Por enquanto, urge que o mundo desfrute de uma paz que só um homem incomum poderia conquistar.

Um homem que é quatro... e UM.

Maudi, Aldrabar, Petas e Malim.

UM.

História





2 História

2.1 Primeiro Ciclo, ou “o Tempo das Névoas”

A criação de Tagmar, e mesmo de sua dimensão, se deu no período conhecido como Primeiro Ciclo (nome proposto por magos e estudiosos de Portis), muitos milhares de anos antes da Grande Falha e de qualquer memória viva, mesmo élfica. Nessa época longínqua, na qual as coisas mais simples — como o ar, as rochas e o espaço — Ainda não existiam, havia apenas deuses e demônios: criaturas eternas, poderosas, semelhantes às entidades mágicas que dominaram a imaginação dos homens na Terra antiga, no Olimpo, no Egito, nos reinos dos mitos da religião. Nesse nosso universo, porém, deuses e mitos existem e são os responsáveis pela criação de Tagmar e de todos os seres vivos (ou não) que percorrem suas perigosas paragens.

No entanto, há mistérios sobre tal criação. Tempos sem fim se passaram desde os acontecimentos que deram forma a rochas, elfos e anões, e mesmo as culturas mais antigas de Tagmar perderam (esse, ao menos, é o pensamento corrente) a história verdadeira da Criação. Por isso, o Primeiro Ciclo é conhecido também como “o Tempo das Névoas”, o tempo de que nada se sabe e do qual é melhor não falar.

Entretanto, o conhecimento não se perdeu. E a história do verdadeiro nascimento de Tagmar ainda persiste na mente de alguns poucos sábios, como poderemos ver mais tarde, em uma história que reproduziremos aqui, pertencente ao período posterior, conhecido como...

2.2 Segundo Ciclo, ou “o Tempo dos Filhos”

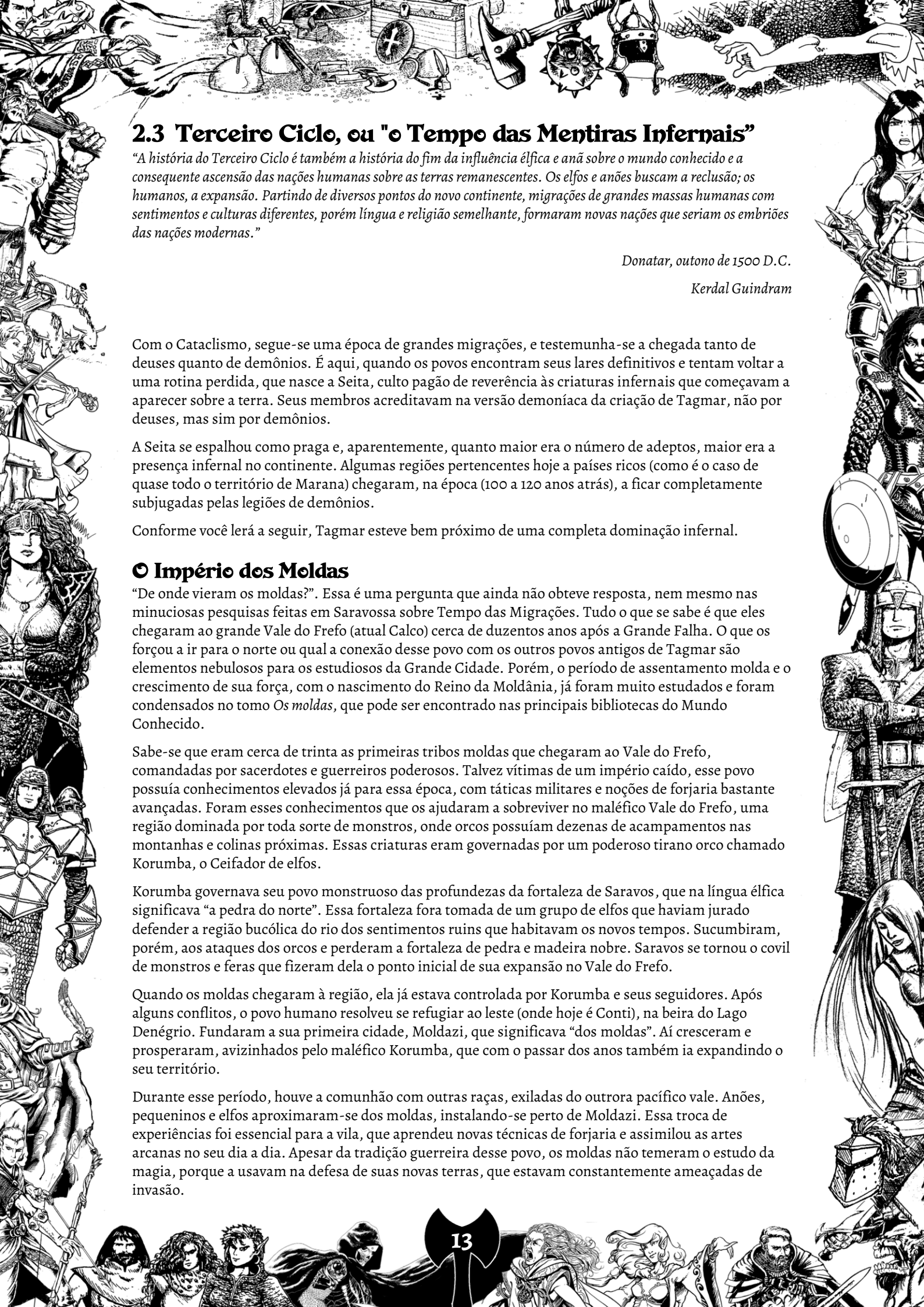
Esse é o período que compreende a história de Tagmar desde a criação dos “Filhos” — Isto é, dos anões, elfos, humanos e pequeninos — Até o advento da Grande Falha e a Revelação dos Deuses. A magia, nessa época, era muito intensa e concentrada nas mãos de poucos magos e sacerdotes de grande poder. Durante todos os milênios que formaram essa fase, as criaturas pensantes de Tagmar não tiveram prova alguma da existência dos deuses, seus criadores, dos quais sabiam apenas através de histórias cujos inícios foram perdidos. Este foi um período de testes, em que os deuses se mantinham afastados de seus filhos terrestres para esperar o florescimento da verdadeira fé, aquela que não precisa de provas para se instalar no coração. (é muito fácil acreditar em Deuses quando Eles aparecem na sua frente soltando cobras e relâmpagos, não?).

Nem tudo, porém, saiu como os criadores esperavam. Com o seu afastamento do plano material, a magia era um item raro em Tagmar, concentrada nas mãos de poucos usuários, mas abundante em termos de poder. Guerras sangraram nesses tempos, colocando vagalhões élficos, turbas de anões e multidões humanas em confrontos que envolviam magias de inimaginável poder, nunca mais alcançadas depois do Segundo Ciclo, por nenhum mortal. Os fiéis, adoradores do Verdadeiro Panteão, combatiam os descrentes, que reuniam desde ateus até adoradores de falsos deuses (falsos mesmo!), em balés sangrentos que duraram mais do que os escritos remanescentes da época permitiram traçar.

Foi então, num final improvável de uma guerra que parecia eterna, que ocorreu o Grande Terremoto, o Cataclismo, a Grande Falha. Os deuses voltavam a Tagmar para marcar o fim do Segundo Ciclo, trazendo ao mundo a energia avassaladora de sua presença, esmagando os reinos infiéis e trazendo grandes cicatrizes ao continente, que, a partir daí, possuiria faces diferentes.

O continente foi, literalmente, cortado ao meio, numa catástrofe que separou povos, massacrou multidões e serviu para obscurecer ainda mais, na mente dos Filhos, a história de “como foi, e por quê”.

A época que se seguiu à Grande Falha é conhecida como...



2.3 Terceiro Ciclo, ou "o Tempo das Mentiras Infernais"

"A história do Terceiro Ciclo é também a história do fim da influência élfica e anã sobre o mundo conhecido e a consequente ascensão das nações humanas sobre as terras remanescentes. Os elfos e anões buscam a reclusão; os humanos, a expansão. Partindo de diversos pontos do novo continente, migrações de grandes massas humanas com sentimentos e culturas diferentes, porém língua e religião semelhante, formaram novas nações que seriam os embriões das nações modernas."

Donatar, outono de 1500 D.C.

Kerdal Guindram

Com o Cataclismo, segue-se uma época de grandes migrações, e testemunha-se a chegada tanto de deuses quanto de demônios. É aqui, quando os povos encontram seus lares definitivos e tentam voltar a uma rotina perdida, que nasce a Seita, culto pagão de reverência às criaturas infernais que começavam a aparecer sobre a terra. Seus membros acreditavam na versão demoníaca da criação de Tagmar, não por deuses, mas sim por demônios.

A Seita se espalhou como praga e, aparentemente, quanto maior era o número de adeptos, maior era a presença infernal no continente. Algumas regiões pertencentes hoje a países ricos (como é o caso de quase todo o território de Marana) chegaram, na época (100 a 120 anos atrás), a ficar completamente subjugadas pelas legiões de demônios.

Conforme você lerá a seguir, Tagmar esteve bem próximo de uma completa dominação infernal.

o Império dos Moldas

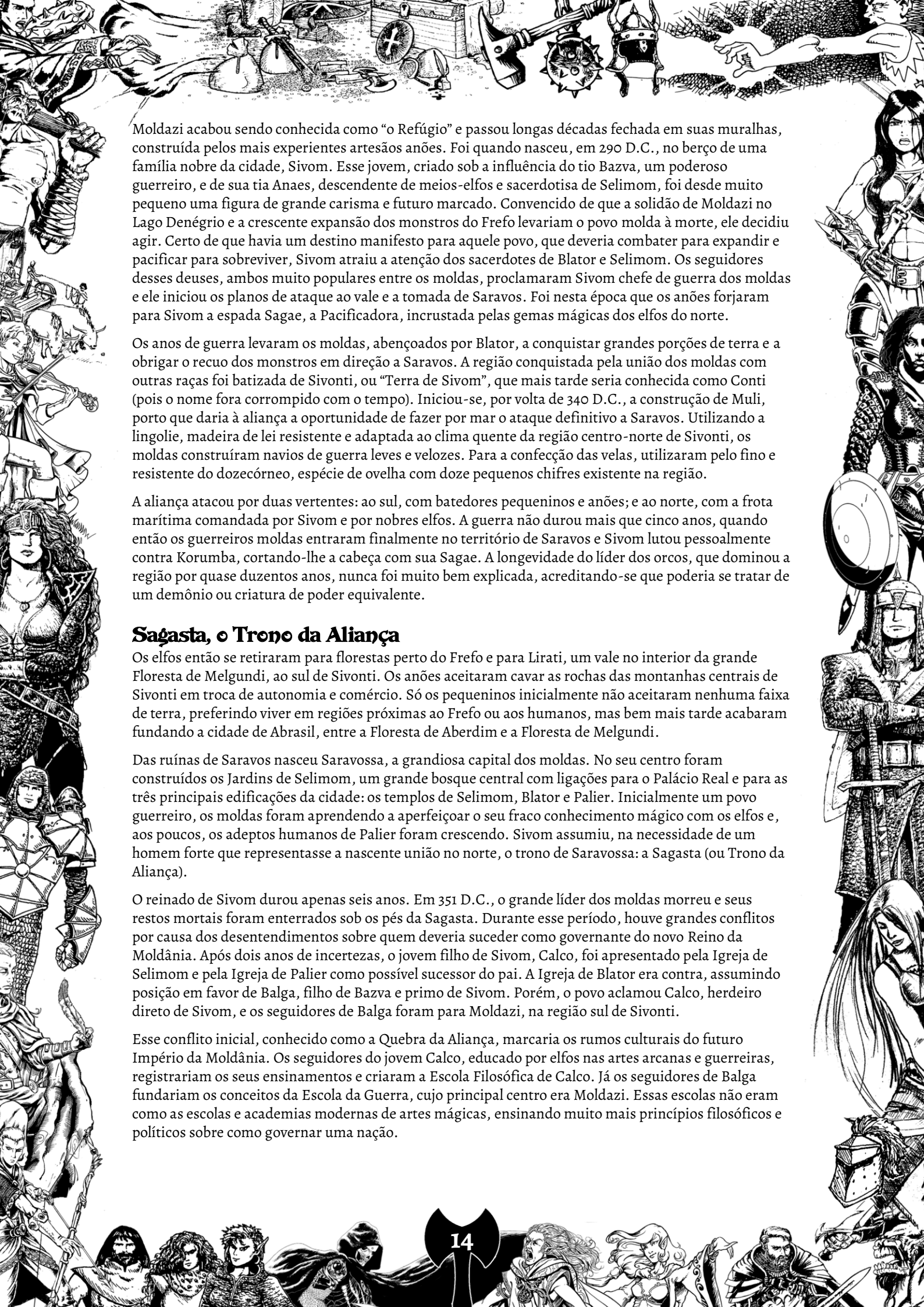
"De onde vieram os moldas?". Essa é uma pergunta que ainda não obteve resposta, nem mesmo nas minuciosas pesquisas feitas em Saravossa sobre Tempo das Migrações. Tudo o que se sabe é que eles chegaram ao grande Vale do Frefo (atual Calco) cerca de duzentos anos após a Grande Falha. O que os forçou a ir para o norte ou qual a conexão desse povo com os outros povos antigos de Tagmar são elementos nebulosos para os estudiosos da Grande Cidade. Porém, o período de assentamento molda e o crescimento de sua força, com o nascimento do Reino da Moldânia, já foram muito estudados e foram condensados no tomo *Os moldas*, que pode ser encontrado nas principais bibliotecas do Mundo Conhecido.

Sabe-se que eram cerca de trinta as primeiras tribos moldas que chegaram ao Vale do Frefo, comandadas por sacerdotes e guerreiros poderosos. Talvez vítimas de um império caído, esse povo possuía conhecimentos elevados já para essa época, com táticas militares e noções de forjaria bastante avançadas. Foram esses conhecimentos que os ajudaram a sobreviver no maléfico Vale do Frefo, uma região dominada por toda sorte de monstros, onde orcos possuíam dezenas de acampamentos nas montanhas e colinas próximas. Essas criaturas eram governadas por um poderoso tirano orco chamado Korumba, o Ceifador de elfos.

Korumba governava seu povo monstruoso das profundezas da fortaleza de Saravos, que na língua élfica significava "a pedra do norte". Essa fortaleza fora tomada de um grupo de elfos que haviam jurado defender a região bucólica do rio dos sentimentos ruins que habitavam os novos tempos. Sucumbiram, porém, aos ataques dos orcos e perderam a fortaleza de pedra e madeira nobre. Saravos se tornou o covil de monstros e feras que fizeram dela o ponto inicial de sua expansão no Vale do Frefo.

Quando os moldas chegaram à região, ela já estava controlada por Korumba e seus seguidores. Após alguns conflitos, o povo humano resolveu se refugiar ao leste (onde hoje é Conti), na beira do Lago Denégrio. Fundaram a sua primeira cidade, Moldazi, que significava "dos moldas". Aí cresceram e prosperaram, avizinados pelo maléfico Korumba, que com o passar dos anos também ia expandindo o seu território.

Durante esse período, houve a comunhão com outras raças, exiladas do outrora pacífico vale. Anões, pequeninos e elfos aproximaram-se dos moldas, instalando-se perto de Moldazi. Essa troca de experiências foi essencial para a vila, que aprendeu novas técnicas de forjaria e assimilou as artes arcanas no seu dia a dia. Apesar da tradição guerreira desse povo, os moldas não temeram o estudo da magia, porque a usavam na defesa de suas novas terras, que estavam constantemente ameaçadas de invasão.



Moldazi acabou sendo conhecida como “o Refúgio” e passou longas décadas fechada em suas muralhas, construída pelos mais experientes artesãos anões. Foi quando nasceu, em 290 D.C., no berço de uma família nobre da cidade, Sivom. Esse jovem, criado sob a influência do tio Bazva, um poderoso guerreiro, e de sua tia Anaes, descendente de meios-elfos e sacerdotisa de Selimom, foi desde muito pequeno uma figura de grande carisma e futuro marcado. Convencido de que a solidão de Moldazi no Lago Denégrio e a crescente expansão dos monstros do Frefo levariam o povo molda à morte, ele decidiu agir. Certo de que havia um destino manifesto para aquele povo, que deveria combater para expandir e pacificar para sobreviver, Sivom atraiu a atenção dos sacerdotes de Blator e Selimom. Os seguidores desses deuses, ambos muito populares entre os moldas, proclamaram Sivom chefe de guerra dos moldas e ele iniciou os planos de ataque ao vale e a tomada de Saravos. Foi nesta época que os anões forjaram para Sivom a espada Sagae, a Pacificadora, incrustada pelas gemas mágicas dos elfos do norte.

Os anos de guerra levaram os moldas, abençoados por Blator, a conquistar grandes porções de terra e a obrigar o recuo dos monstros em direção a Saravos. A região conquistada pela união dos moldas com outras raças foi batizada de Sivonti, ou “Terra de Sivom”, que mais tarde seria conhecida como Conti (pois o nome fora corrompido com o tempo). Iniciou-se, por volta de 340 D.C., a construção de Muli, porto que daria à aliança a oportunidade de fazer por mar o ataque definitivo a Saravos. Utilizando a lingolie, madeira de lei resistente e adaptada ao clima quente da região centro-norte de Sivonti, os moldas construíram navios de guerra leves e velozes. Para a confecção das velas, utilizaram pelo fino e resistente do dozecórneo, espécie de ovelha com doze pequenos chifres existente na região.

A aliança atacou por duas vertentes: ao sul, com batedores pequeninos e anões; e ao norte, com a frota marítima comandada por Sivom e por nobres elfos. A guerra não durou mais que cinco anos, quando então os guerreiros moldas entraram finalmente no território de Saravos e Sivom lutou pessoalmente contra Korumba, cortando-lhe a cabeça com sua Sagae. A longevidade do líder dos orcos, que dominou a região por quase duzentos anos, nunca foi muito bem explicada, acreditando-se que poderia se tratar de um demônio ou criatura de poder equivalente.

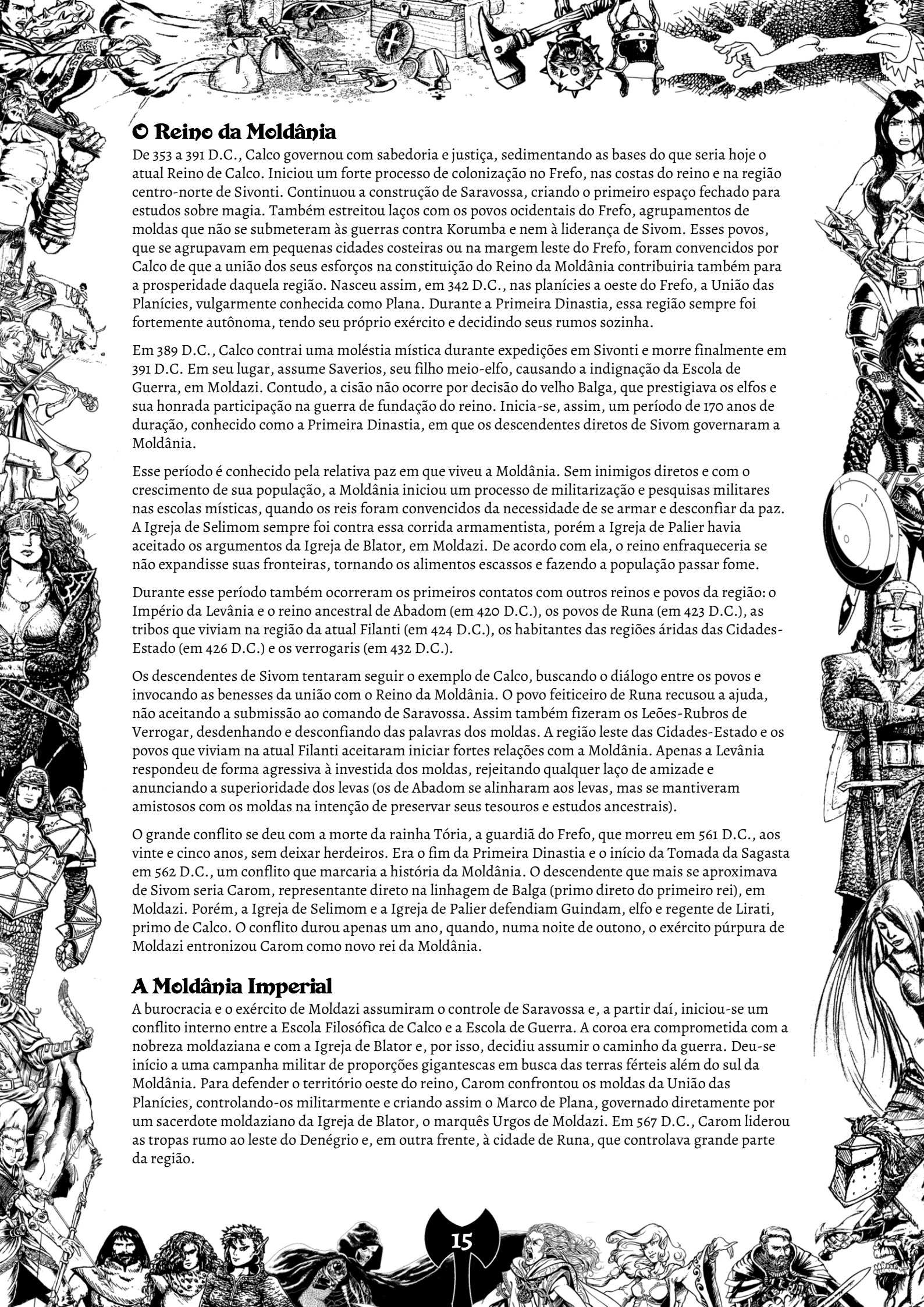
Sagasta, o Trono da Aliança

Os elfos então se retiraram para florestas perto do Frefo e para Lirati, um vale no interior da grande Floresta de Melgundi, ao sul de Sivonti. Os anões aceitaram cavar as rochas das montanhas centrais de Sivonti em troca de autonomia e comércio. Só os pequeninos inicialmente não aceitaram nenhuma faixa de terra, preferindo viver em regiões próximas ao Frefo ou aos humanos, mas bem mais tarde acabaram fundando a cidade de ABrasil, entre a Floresta de Aberdim e a Floresta de Melgundi.

Das ruínas de Saravos nasceu Saravossa, a grandiosa capital dos moldas. No seu centro foram construídos os Jardins de Selimom, um grande bosque central com ligações para o Palácio Real e para as três principais edificações da cidade: os templos de Selimom, Blator e Palier. Inicialmente um povo guerreiro, os moldas foram aprendendo a aperfeiçoar o seu fraco conhecimento mágico com os elfos e, aos poucos, os adeptos humanos de Palier foram crescendo. Sivom assumiu, na necessidade de um homem forte que representasse a nascente união no norte, o trono de Saravossa: a Sagasta (ou Trono da Aliança).

O reinado de Sivom durou apenas seis anos. Em 351 D.C., o grande líder dos moldas morreu e seus restos mortais foram enterrados sob os pés da Sagasta. Durante esse período, houve grandes conflitos por causa dos desentendimentos sobre quem deveria suceder como governante do novo Reino da Moldânia. Após dois anos de incertezas, o jovem filho de Sivom, Calco, foi apresentado pela Igreja de Selimom e pela Igreja de Palier como possível sucessor do pai. A Igreja de Blator era contra, assumindo posição em favor de Balga, filho de Bazva e primo de Sivom. Porém, o povo aclamou Calco, herdeiro direto de Sivom, e os seguidores de Balga foram para Moldazi, na região sul de Sivonti.

Esse conflito inicial, conhecido como a Quebra da Aliança, marcaria os rumos culturais do futuro Império da Moldânia. Os seguidores do jovem Calco, educado por elfos nas artes arcanas e guerreiras, registrariam os seus ensinamentos e criaram a Escola Filosófica de Calco. Já os seguidores de Balga fundariam os conceitos da Escola da Guerra, cujo principal centro era Moldazi. Essas escolas não eram como as escolas e academias modernas de artes mágicas, ensinando muito mais princípios filosóficos e políticos sobre como governar uma nação.



O Reino da Moldânia

De 353 a 391 D.C., Calco governou com sabedoria e justiça, sedimentando as bases do que seria hoje o atual Reino de Calco. Iniciou um forte processo de colonização no Frefo, nas costas do reino e na região centro-norte de Sivonti. Continuou a construção de Saravossa, criando o primeiro espaço fechado para estudos sobre magia. Também estreitou laços com os povos ocidentais do Frefo, agrupamentos de moldas que não se submeteram às guerras contra Korumba e nem à liderança de Sivom. Esses povos, que se agrupavam em pequenas cidades costeiras ou na margem leste do Frefo, foram convencidos por Calco de que a união dos seus esforços na constituição do Reino da Moldânia contribuiria também para a prosperidade daquela região. Nasceu assim, em 342 D.C., nas planícies a oeste do Frefo, a União das Planícies, vulgarmente conhecida como Plana. Durante a Primeira Dinastia, essa região sempre foi fortemente autônoma, tendo seu próprio exército e decidindo seus rumos sozinha.

Em 389 D.C., Calco contrai uma moléstia mística durante expedições em Sivonti e morre finalmente em 391 D.C. Em seu lugar, assume Saverios, seu filho meio-elfo, causando a indignação da Escola de Guerra, em Moldazi. Contudo, a cisão não ocorre por decisão do velho Balga, que prestigiava os elfos e sua honrada participação na guerra de fundação do reino. Inicia-se, assim, um período de 170 anos de duração, conhecido como a Primeira Dinastia, em que os descendentes diretos de Sivom governaram a Moldânia.

Esse período é conhecido pela relativa paz em que viveu a Moldânia. Sem inimigos diretos e com o crescimento de sua população, a Moldânia iniciou um processo de militarização e pesquisas militares nas escolas místicas, quando os reis foram convencidos da necessidade de se armar e desconfiar da paz. A Igreja de Selimom sempre foi contra essa corrida armamentista, porém a Igreja de Palier havia aceitado os argumentos da Igreja de Blator, em Moldazi. De acordo com ela, o reino enfraqueceria se não expandisse suas fronteiras, tornando os alimentos escassos e fazendo a população passar fome.

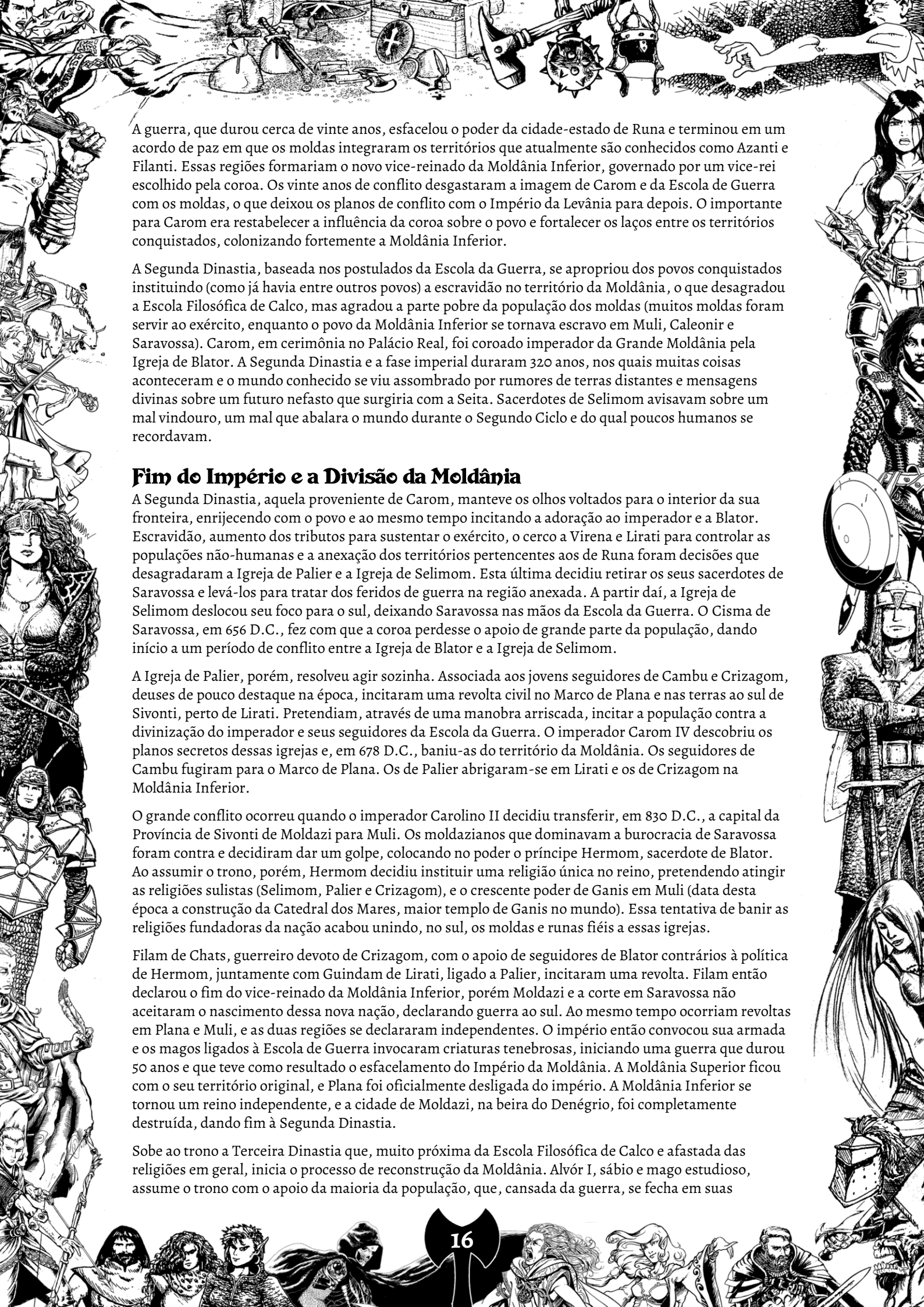
Durante esse período também ocorreram os primeiros contatos com outros reinos e povos da região: o Império da Levânia e o reino ancestral de Abadom (em 420 D.C.), os povos de Runa (em 423 D.C.), as tribos que viviam na região da atual Filanti (em 424 D.C.), os habitantes das regiões áridas das Cidades-Estado (em 426 D.C.) e os verrogaris (em 432 D.C.).

Os descendentes de Sivom tentaram seguir o exemplo de Calco, buscando o diálogo entre os povos e invocando as benesses da união com o Reino da Moldânia. O povo feiticeiro de Runa recusou a ajuda, não aceitando a submissão ao comando de Saravossa. Assim também fizeram os Leões-Rubros de Verrogar, desdenhando e desconfiando das palavras dos moldas. A região leste das Cidades-Estado e os povos que viviam na atual Filanti aceitaram iniciar fortes relações com a Moldânia. Apenas a Levânia respondeu de forma agressiva à investida dos moldas, rejeitando qualquer laço de amizade e anunciando a superioridade dos levas (os de Abadom se alinharam aos levas, mas se mantiveram amistosos com os moldas na intenção de preservar seus tesouros e estudos ancestrais).

O grande conflito se deu com a morte da rainha Tória, a guardiã do Frefo, que morreu em 561 D.C., aos vinte e cinco anos, sem deixar herdeiros. Era o fim da Primeira Dinastia e o início da Tomada da Sagasta em 562 D.C., um conflito que marcaria a história da Moldânia. O descendente que mais se aproximava de Sivom seria Carom, representante direto na linhagem de Balga (primo direto do primeiro rei), em Moldazi. Porém, a Igreja de Selimom e a Igreja de Palier defendiam Guindam, elfo e regente de Lirati, primo de Calco. O conflito durou apenas um ano, quando, numa noite de outono, o exército púrpura de Moldazi entronizou Carom como novo rei da Moldânia.

A Moldânia Imperial

A burocracia e o exército de Moldazi assumiram o controle de Saravossa e, a partir daí, iniciou-se um conflito interno entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra. A coroa era comprometida com a nobreza moldaziana e com a Igreja de Blator e, por isso, decidiu assumir o caminho da guerra. Deu-se início a uma campanha militar de proporções gigantescas em busca das terras férteis além do sul da Moldânia. Para defender o território oeste do reino, Carom confrontou os moldas da União das Planícies, controlando-os militarmente e criando assim o Marco de Plana, governado diretamente por um sacerdote moldaziano da Igreja de Blator, o marquês Urgos de Moldazi. Em 567 D.C., Carom liderou as tropas rumo ao leste do Denégrio e, em outra frente, à cidade de Runa, que controlava grande parte da região.



A guerra, que durou cerca de vinte anos, esfacelou o poder da cidade-estado de Runa e terminou em um acordo de paz em que os moldas integraram os territórios que atualmente são conhecidos como Azanti e Filanti. Essas regiões formariam o novo vice-reinado da Moldânia Inferior, governado por um vice-rei escolhido pela coroa. Os vinte anos de conflito desgastaram a imagem de Carom e da Escola de Guerra com os moldas, o que deixou os planos de conflito com o Império da Levânia para depois. O importante para Carom era restabelecer a influência da coroa sobre o povo e fortalecer os laços entre os territórios conquistados, colonizando fortemente a Moldânia Inferior.

A Segunda Dinastia, baseada nos postulados da Escola da Guerra, se apropriou dos povos conquistados instituindo (como já havia entre outros povos) a escravidão no território da Moldânia, o que desagradou a Escola Filosófica de Calco, mas agradou a parte pobre da população dos moldas (muitos moldas foram servir ao exército, enquanto o povo da Moldânia Inferior se tornava escravo em Muli, Caleonir e Saravossa). Carom, em cerimônia no Palácio Real, foi coroado imperador da Grande Moldânia pela Igreja de Blator. A Segunda Dinastia e a fase imperial duraram 320 anos, nos quais muitas coisas aconteceram e o mundo conhecido se viu assombrado por rumores de terras distantes e mensagens divinas sobre um futuro nefasto que surgiria com a Seita. Sacerdotes de Selimom avisavam sobre um mal vindouro, um mal que abalara o mundo durante o Segundo Ciclo e do qual poucos humanos se recordavam.

Fim do Império e a Divisão da Moldânia

A Segunda Dinastia, aquela proveniente de Carom, manteve os olhos voltados para o interior da sua fronteira, enrijecendo com o povo e ao mesmo tempo incitando a adoração ao imperador e a Blator. Escravidão, aumento dos tributos para sustentar o exército, o cerco a Virena e Lirati para controlar as populações não-humanas e a anexação dos territórios pertencentes aos de Runa foram decisões que desagradaram a Igreja de Palier e a Igreja de Selimom. Esta última decidiu retirar os seus sacerdotes de Saravossa e levá-los para tratar dos feridos de guerra na região anexada. A partir daí, a Igreja de Selimom deslocou seu foco para o sul, deixando Saravossa nas mãos da Escola da Guerra. O Cisma de Saravossa, em 656 D.C., fez com que a coroa perdesse o apoio de grande parte da população, dando início a um período de conflito entre a Igreja de Blator e a Igreja de Selimom.

A Igreja de Palier, porém, resolveu agir sozinha. Associada aos jovens seguidores de Cambu e Crizagom, deuses de pouco destaque na época, incitaram uma revolta civil no Marco de Plana e nas terras ao sul de Sivonti, perto de Lirati. Pretendiam, através de uma manobra arriscada, incitar a população contra a divinização do imperador e seus seguidores da Escola da Guerra. O imperador Carom IV descobriu os planos secretos dessas igrejas e, em 678 D.C., banuiu-as do território da Moldânia. Os seguidores de Cambu fugiram para o Marco de Plana. Os de Palier abrigaram-se em Lirati e os de Crizagom na Moldânia Inferior.

O grande conflito ocorreu quando o imperador Carolino II decidiu transferir, em 830 D.C., a capital da Província de Sivonti de Moldazi para Muli. Os moldazianos que dominavam a burocracia de Saravossa foram contra e decidiram dar um golpe, colocando no poder o príncipe Hermom, sacerdote de Blator. Ao assumir o trono, porém, Hermom decidiu instituir uma religião única no reino, pretendendo atingir as religiões sulistas (Selimom, Palier e Crizagom), e o crescente poder de Ganis em Muli (data desta época a construção da Catedral dos Mares, maior templo de Ganis no mundo). Essa tentativa de banir as religiões fundadoras da nação acabou unindo, no sul, os moldas e runas fiéis a essas igrejas.

Filam de Chats, guerreiro devoto de Crizagom, com o apoio de seguidores de Blator contrários à política de Hermom, juntamente com Guindam de Lirati, ligado a Palier, incitaram uma revolta. Filam então declarou o fim do vice-reinado da Moldânia Inferior, porém Moldazi e a corte em Saravossa não aceitaram o nascimento dessa nova nação, declarando guerra ao sul. Ao mesmo tempo ocorriam revoltas em Plana e Muli, e as duas regiões se declararam independentes. O império então convocou sua armada e os magos ligados à Escola de Guerra invocaram criaturas tenebrosas, iniciando uma guerra que durou 50 anos e que teve como resultado o esfacelamento do Império da Moldânia. A Moldânia Superior ficou com o seu território original, e Plana foi oficialmente desligada do império. A Moldânia Inferior se tornou um reino independente, e a cidade de Moldazi, na beira do Denégrio, foi completamente destruída, dando fim à Segunda Dinastia.

Sobe ao trono a Terceira Dinastia que, muito próxima da Escola Filosófica de Calco e afastada das religiões em geral, inicia o processo de reconstrução da Moldânia. Alvór I, sábio e mago estudioso, assume o trono com o apoio da maioria da população, que, cansada da guerra, se fecha em suas



fronteiras ao norte. Esse período, que vai até a Unificação, é conhecido pelo isolacionismo da Moldânia Superior e pelo crescente poder do reino do sul. A Igreja de Palier retorna, gloriosa, à Saravossa. Os seguidores de Selimom prometem reconstruir o sul cansado da guerra e assumem papel importante no governo da Moldânia Inferior.

Filam declara Chats a capital do novo reino e cria a poderosa Mesa de Prata, cavaleiros que governariam os feudos, vilas e cidades junto ao monarca. Esses cavaleiros eram unidos por um código de ética, defendendo a monarquia, a justiça e a paz. A Moldânia Superior assina um tratado de paz com Verrogar em 885 D.C. e reconhece o nascimento da República de Luna em 890 D.C., visando enfraquecer seus antigos dominadores, a cidade-estado de Runa. Foi um período de grande prosperidade para o sul, que, governado por Filam durante longos 58 anos, alçou o novo reino à condição de potência emergente. Quando ocorreu a morte do rei, em 940 D.C., seu filho Fétor I mudou o nome do reino para Filanti, em homenagem ao herói da independência.

Cinquenta anos mais tarde, seu neto, Celto I, iniciou o processo de criação de uma identidade nacional para Filanti, casando-se com uma nobre de Runa na tentativa de adquirir a simpatia dos runas que já viviam ali muito antes da dominação molda. Aza, seu primo e comandante da Mesa de Prata, adepto de causas como a nobreza do espírito, a feitiçaria como uma força corruptora e a guerra como causa da paz, retirou seu apoio ao rei. Como resposta, a Igreja de Selimom, que nunca concordou com as ideias segregacionistas de Aza, pediu que ele abandonasse a Mesa de Prata. No entanto, o carisma do primo do rei era muito mais forte que a palavra da Igreja de Selimom e muitos membros da Mesa de Prata abandonaram seus postos e seguiram Aza para o norte, onde ele pretendia fundar um estado baseado em suas ideias de pureza étnica, disciplina e grandeza de espírito.

O Reino de Filanti, após perder sua elite militar, começou imediatamente a recrutar novos soldados. Celto I não aceitou a criação da cidade de Zanta por Aza e iniciou uma guerra contra o primo, a quem acusava de traição. Depois de longos e sangrentos conflitos, Filanti acabou por ser derrotada, sendo obrigada a reconhecer a independência do Reino de Azanti. Com o reino destruído, a Igreja de Selimom passou a ter uma forte influência sobre Filanti. Celto I criou, então, juntamente com a nobreza, os Cavaleiros Brancos, que possuíam como missão defender a integridade física e moral do Reino de Filanti, trazendo um longo período de paz e prosperidade para o território.

Os dois braços da antiga Grande Moldânia — A Moldânia Superior e Filanti-Azanti — cresceriam separados e manteriam pouco contato durante longos anos, só restabelecendo laços de amizade durante o aumento de influência dos bankdis, os mensageiros dos demônios.

O Surgimento da Seita e a Queda da Humanidade

A Levânia já era um grandioso império muito antes da chegada dos moldas ao Frefo. Durante anos, osavas se estabeleceram nas regiões férteis que ficavam perto dos rios Brual e Aurim, nas savanas próximas ao Deserto de Bliurga, ou em oásis e regiões costeiras. Osavas eram o maior agrupamento humano durante o Tempo das Migrações, contando quase o dobro dos moldas. Estabeleceram-se na região e a denominaram a Levânia em 180 D.C., lutando contra nômades, monstros, elfos e anões, e se espalhando pelo deserto e pelas regiões próximas. Ali criaram cidades-estado e assinaram acordos de paz entre os governantes do seu povo, que tinha laços culturais e de amizade muito fortes. Sadom foi declarada a capital em comum acordo, e o governante do reino, o sábio de um conselho de místicos e estudiosos da magia, foi definido como ancião-rei de toda a Levânia. Esse sistema funcionou pacificamente durante mais de um milênio, sendo respeitado por líderes de diferentes tendências religiosas e ideológicas: a sobrevivência dosavas no deserto e a defesa das regiões férteis do Brual e Aurim dependiam do consenso e da irmandade entre todos.

Entretanto, em 1100 D.C., o clã sulista conhecido como bankdi já dominava, através de casamentos entre as cortes de diferentes cidades, a maior parte do território da Levânia — menos Sadom, governada pelo mesmo clã que fundou a cidade. Aos bankdis, que vinham da região do Aurim e controlavam grande parte da produção de alimentos do império, interessava casar um de seus descendentes com a princesa-regente da cidade de Sadom. O ancião-rei Azaldim IV, com medo da dominação bankdi sobre toda a Levânia, aconselhou o rei de Sadom que casasse sua filha com o príncipe de Abadom, estado ao norte que sempre manteve uma postura amistosa em relação à Levânia. Os sadomianos não aprovavam essa união, mas também não queriam ver os bankdis, ditadores sanguinários e cruéis, no controle de toda a Levânia, por isso, enquanto a princesa se casou ao norte, tropas se formavam na região do Aurim.



O líder dos bankdis, Alevos, retirou-se para o Deserto de Blirga e lá orou para o deus da guerra e da fúria. Diz a lenda que uma tempestade de areia o levou à região do Campo Branco, o deserto de ossos no centro de Blirga. Lá, perseguido por uma voz em sua mente, passou duas semanas desaparecido, quando finalmente ressurgiu nas margens do Aurim, garantindo a vitória dos bankdis.

A conquista da Levânia não poderia ser concretizada sem a tomada de Sadom, a maior das cidades do império. A guerra durou longos 30 anos e Alevos passou o seu misterioso segredo para Ras'Zoul, seu filho. O poderoso mago iniciou novamente o ataque a Sadom, liderando as tropas fiéis aos bankdis, mas as defesas da cidade resistiam no norte da Levânia. Ras'Zoul então sumiu e durante longos três meses não mandou notícias. As tropas de Sadom começavam a recuperar suas forças e expulsavam os bankdis para o sul, até que Ras'Zoul retornou a Sadom com uma tropa de monstros e feras das montanhas. Eles conquistaram Sadom em 1135 D.C. e a ditadura bankdi foi instalada na Levânia.

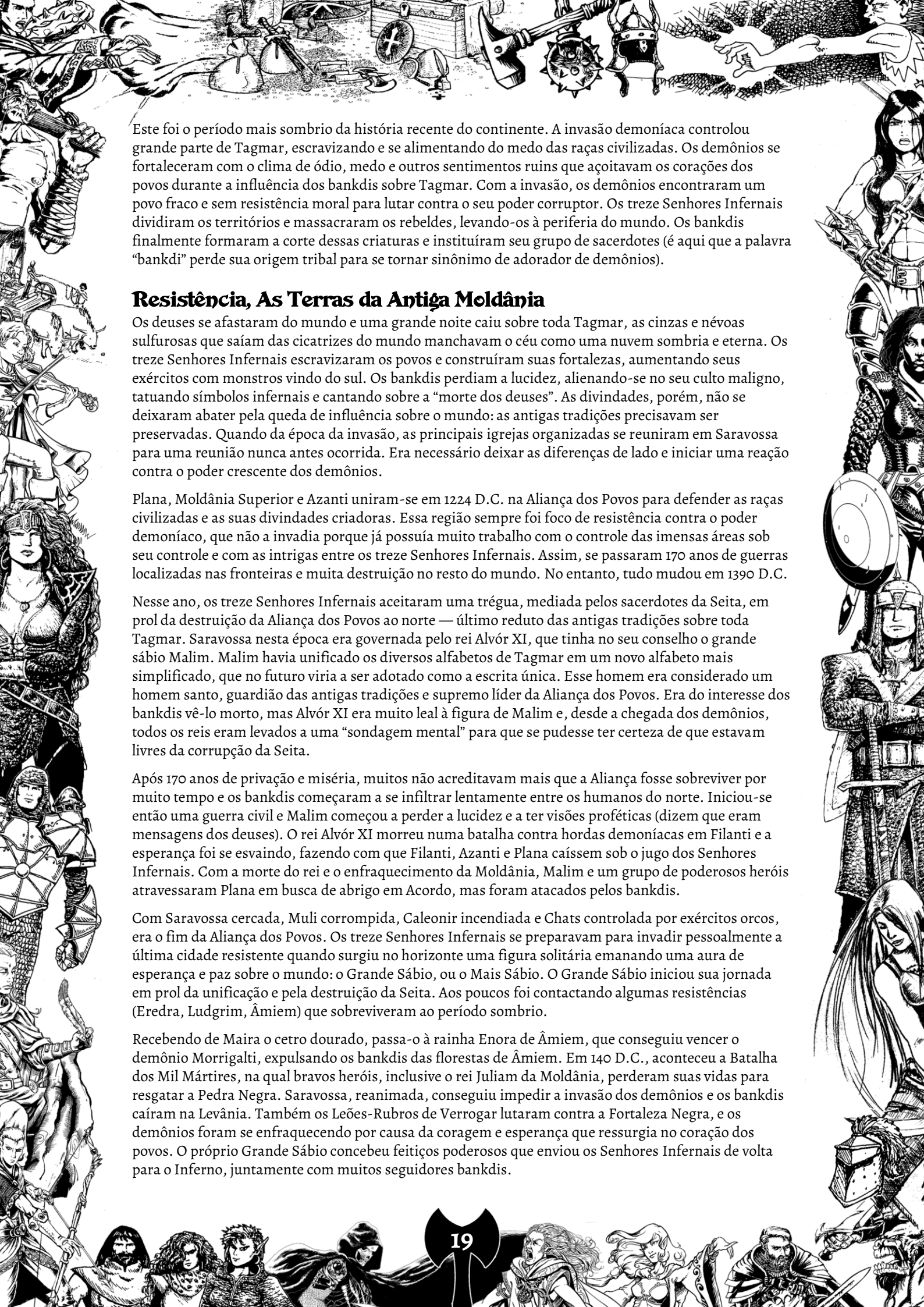
Ras'Zoul se tornou o imperador e os bankdis formaram a grande tropa de elite, o clã central. Muitos anões e humanos fugiram para o norte nesta época. Feras, bestas, monstros e inúmeros acampamentos orcos foram se espalhando pela Levânia, sendo grande parte do povo escravizado ou alistado no exército, o maior do Mundo Conhecido. Em 1140 D.C., Ras'Zoul convocou os cerca de vinte mil levas ligados ao clã dos bankdis para assinarem em conjunto o Pacto dos Bankdis, no qual vendiam suas almas ao poder que os levou à vitória contra Sadom. Esses homens e mulheres ganharam poderes grandiosos, riquezas incomensuráveis, mas aos poucos perderam a vitalidade e muitos viraram apenas "carcaças" controladas pelos desejos de um poder oculto.

Iniciou-se então o expurgo de divindades poderosas na Levânia e sacerdotes foram queimados vivos nas praças das maiores cidades. Os bankdis rejeitavam as divindades humanas e declararam guerra contra a religião e os deuses "dominadores", dizendo que todos os homens possuíam um grau de divindade que os deuses não gostariam de ver despertado. Assim surgiu a Seita e, no final de 1140 D.C., já era grande seu número de seguidores dentro da Levânia. Ras'Zoul convocou os seus mais fiéis oradores, trovadores e conselheiros, todos convertidos às palavras obscuras da Seita. Os Conselheiros Bankdis, como ficaram conhecidos, seriam os responsáveis por desestabilizar as outras nações, causar discórdia, levar a palavra da Seita e preparar a chegada das forças que se mantinham nas sombras.

Estes conselheiros se espalharam pelo Mundo Conhecido, do sul ao norte, com a missão de se aproximar de governantes e grupos de humanos ambiciosos. Por alguma razão desconhecida, os bankdis não se aproximaram de elfos, anões e pequeninos, chegando a incitar o ódio a essas "raças inferiores". Ao sul, os bankdis controlaram os exércitos de monstros e de bárbaros das Terras Selvagens, dando início ao período conhecido como a Fúria do Sul, quando as populações do que posteriormente seria Ludgrim e Eredra foram surpreendidas pelo ataque e caíram vítimas da escravidão e da fome. Os bankdis se aproximaram dos humanos escravizados neste momento, convocando-os a lutar contra os deuses que lhes haviam causado tamanho sofrimento. Em 1200 D.C., os bankdis já dominavam grande parte dos humanos sulistas, incitando-os ao ódio contra elfos e "mestiços" (meios-elfos).

Os bankdis já haviam juntado todas as peças necessárias para o grande golpe final no continente de Tagmar. Através de expedições no sul e em outras regiões, chegando a invadir a própria Floresta de Âmiem, os bankdis conseguiram pedaços da Pedra Negra, elemento necessário para a invocação dos Treze Portões Antigos, grandes portais com capacidade de ligar Tagmar a outras dimensões desconhecidas. Deles surgiram milhares e milhares de seres demoníacos, liderados por criaturas que se autodenominavam como Senhores Infernais, os treze príncipes do Inferno.

Aproximando-se dos Leões-Rubros (cavaleiros de elite de Verrogar), os bankdis incitaram o seu expansionismo e exaltaram a "vocação imperial da nação". Foram os bankdis que trouxeram as tribos verrogaris à noção de unidade, visto que esse povo guerreiro sempre esteve ocupado demais com suas guerras internas. Os bankdis elegeram um líder leal a eles e o declararam rei, incitando a guerra contra Filanti e os reinos orientais ligados aos runas: Marana, Luna e a própria cidade-estado de Runa. Enquanto estes guerreavam na região leste de Tagmar, o Império da Levânia invadiu Abadom e cercou a desconhecida Terra das Brumas (ou Dartel), impedindo a fuga dos povos pelas suas fronteiras. Assim, o Mundo Conhecido ficou sabendo das intenções da Levânia, e a Moldânia Superior e Filanti se uniram mais uma vez contra seus novos inimigos. Essa guerra durou cerca de 173 anos, arrasando praticamente todas as nações, incluindo as cidades-estado do norte, que foram cercadas pelos bankdis após Runa e Filanti estarem completamente dominadas pela Seita.



Este foi o período mais sombrio da história recente do continente. A invasão demoníaca controlou grande parte de Tagmar, escravizando e se alimentando do medo das raças civilizadas. Os demônios se fortaleceram com o clima de ódio, medo e outros sentimentos ruins que açotavam os corações dos povos durante a influência dos bankdis sobre Tagmar. Com a invasão, os demônios encontraram um povo fraco e sem resistência moral para lutar contra o seu poder corruptor. Os treze Senhores Infernais dividiram os territórios e massacraram os rebeldes, levando-os à periferia do mundo. Os bankdis finalmente formaram a corte dessas criaturas e instituíram seu grupo de sacerdotes (é aqui que a palavra “bankdi” perde sua origem tribal para se tornar sinônimo de adorador de demônios).

Resistência, As Terras da Antiga Moldânia

Os deuses se afastaram do mundo e uma grande noite caiu sobre toda Tagmar, as cinzas e névoas sulfurosas que saíam das cicatrizes do mundo manchavam o céu como uma nuvem sombria e eterna. Os treze Senhores Infernais escravizaram os povos e construíram suas fortalezas, aumentando seus exércitos com monstros vindo do sul. Os bankdis perdiam a lucidez, alienando-se no seu culto maligno, tatuando símbolos infernais e cantando sobre a “morte dos deuses”. As divindades, porém, não se deixaram abater pela queda de influência sobre o mundo: as antigas tradições precisavam ser preservadas. Quando da época da invasão, as principais igrejas organizadas se reuniram em Saravossa para uma reunião nunca antes ocorrida. Era necessário deixar as diferenças de lado e iniciar uma reação contra o poder crescente dos demônios.

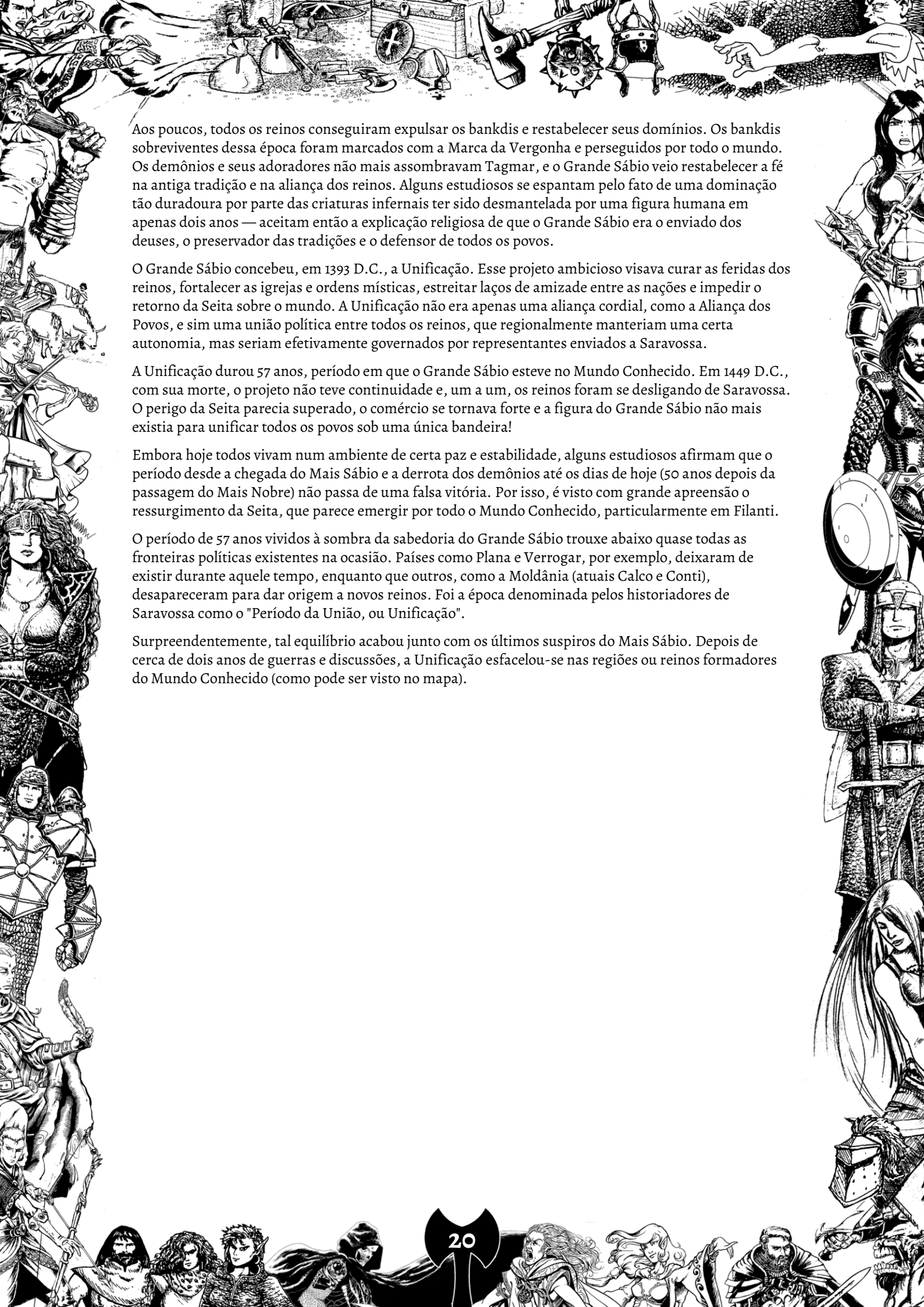
Plana, Moldânia Superior e Azanti uniram-se em 1224 D.C. na Aliança dos Povos para defender as raças civilizadas e as suas divindades criadoras. Essa região sempre foi foco de resistência contra o poder demoníaco, que não a invadia porque já possuía muito trabalho com o controle das imensas áreas sob seu controle e com as intrigas entre os treze Senhores Infernais. Assim, se passaram 170 anos de guerras localizadas nas fronteiras e muita destruição no resto do mundo. No entanto, tudo mudou em 1390 D.C.

Nesse ano, os treze Senhores Infernais aceitaram uma trégua, mediada pelos sacerdotes da Seita, em prol da destruição da Aliança dos Povos ao norte — último reduto das antigas tradições sobre toda Tagmar. Saravossa nesta época era governada pelo rei Alvór XI, que tinha no seu conselho o grande sábio Malim. Malim havia unificado os diversos alfabetos de Tagmar em um novo alfabeto mais simplificado, que no futuro viria a ser adotado como a escrita única. Esse homem era considerado um homem santo, guardião das antigas tradições e supremo líder da Aliança dos Povos. Era do interesse dos bankdis vê-lo morto, mas Alvór XI era muito leal à figura de Malim e, desde a chegada dos demônios, todos os reis eram levados a uma “sondagem mental” para que se pudesse ter certeza de que estavam livres da corrupção da Seita.

Após 170 anos de privação e miséria, muitos não acreditavam mais que a Aliança fosse sobreviver por muito tempo e os bankdis começaram a se infiltrar lentamente entre os humanos do norte. Iniciou-se então uma guerra civil e Malim começou a perder a lucidez e a ter visões proféticas (dizem que eram mensagens dos deuses). O rei Alvór XI morreu numa batalha contra hordas demoníacas em Filanti e a esperança foi se esvaindo, fazendo com que Filanti, Azanti e Plana caíssem sob o jugo dos Senhores Infernais. Com a morte do rei e o enfraquecimento da Moldânia, Malim e um grupo de poderosos heróis atravessaram Plana em busca de abrigo em Acordo, mas foram atacados pelos bankdis.

Com Saravossa cercada, Muli corrompida, Caleonir incendiada e Chats controlada por exércitos orcos, era o fim da Aliança dos Povos. Os treze Senhores Infernais se preparavam para invadir pessoalmente a última cidade resistente quando surgiu no horizonte uma figura solitária emanando uma aura de esperança e paz sobre o mundo: o Grande Sábio, ou o Mais Sábio. O Grande Sábio iniciou sua jornada em prol da unificação e pela destruição da Seita. Aos poucos foi contactando algumas resistências (Eredra, Ludgrim, Âmiem) que sobreviveram ao período sombrio.

Recebendo de Maira o cetro dourado, passa-o à rainha Enora de Âmiem, que conseguiu vencer o demônio Morigalti, expulsando os bankdis das florestas de Âmiem. Em 140 D.C., aconteceu a Batalha dos Mil Mártires, na qual bravos heróis, inclusive o rei Juliam da Moldânia, perderam suas vidas para resgatar a Pedra Negra. Saravossa, reanimada, conseguiu impedir a invasão dos demônios e os bankdis caíram na Levânia. Também os Leões-Rubros de Verrogar lutaram contra a Fortaleza Negra, e os demônios foram se enfraquecendo por causa da coragem e esperança que ressurgia no coração dos povos. O próprio Grande Sábio concebeu feitiços poderosos que enviou os Senhores Infernais de volta para o Inferno, juntamente com muitos seguidores bankdis.



Aos poucos, todos os reinos conseguiram expulsar os bankdis e restabelecer seus domínios. Os bankdis sobreviventes dessa época foram marcados com a Marca da Vergonha e perseguidos por todo o mundo. Os demônios e seus adoradores não mais assombravam Tagmar, e o Grande Sábio veio restabelecer a fé na antiga tradição e na aliança dos reinos. Alguns estudiosos se espantam pelo fato de uma dominação tão duradoura por parte das criaturas infernais ter sido desmantelada por uma figura humana em apenas dois anos — aceitam então a explicação religiosa de que o Grande Sábio era o enviado dos deuses, o preservador das tradições e o defensor de todos os povos.

O Grande Sábio concebeu, em 1393 D.C., a Unificação. Esse projeto ambicioso visava curar as feridas dos reinos, fortalecer as igrejas e ordens místicas, estreitar laços de amizade entre as nações e impedir o retorno da Seita sobre o mundo. A Unificação não era apenas uma aliança cordial, como a Aliança dos Povos, e sim uma união política entre todos os reinos, que regionalmente manteriam uma certa autonomia, mas seriam efetivamente governados por representantes enviados a Saravossa.

A Unificação durou 57 anos, período em que o Grande Sábio esteve no Mundo Conhecido. Em 1449 D.C., com sua morte, o projeto não teve continuidade e, um a um, os reinos foram se desligando de Saravossa. O perigo da Seita parecia superado, o comércio se tornava forte e a figura do Grande Sábio não mais existia para unificar todos os povos sob uma única bandeira!

Embora hoje todos vivam num ambiente de certa paz e estabilidade, alguns estudiosos afirmam que o período desde a chegada do Mais Sábio e a derrota dos demônios até os dias de hoje (50 anos depois da passagem do Mais Nobre) não passa de uma falsa vitória. Por isso, é visto com grande apreensão o ressurgimento da Seita, que parece emergir por todo o Mundo Conhecido, particularmente em Filanti.

O período de 57 anos vividos à sombra da sabedoria do Grande Sábio trouxe abaixo quase todas as fronteiras políticas existentes na ocasião. Países como Plana e Verrogar, por exemplo, deixaram de existir durante aquele tempo, enquanto que outros, como a Moldânia (atuais Calco e Conti), desapareceram para dar origem a novos reinos. Foi a época denominada pelos historiadores de Saravossa como o "Período da União, ou Unificação".

Surpreendentemente, tal equilíbrio acabou junto com os últimos suspiros do Mais Sábio. Depois de cerca de dois anos de guerras e discussões, a Unificação esfacelou-se nas regiões ou reinos formadores do Mundo Conhecido (como pode ser visto no mapa).



Linha do Tempo

Apresentamos agora a cronologia de Tagmar, com as datas contadas Depois do Cataclismo (D.C.).

o D.C. — Cataclismo (também chamado Grande Terremoto ou Grande Falha).

1 D.C. — Início das migrações.

4 D.C. — Fundação de Âmiem.

7 D.C. — Fundação de Gainbar (ou Novo Lar, reino élfico).

15 D.C. — Fundação do Reino de Abadom.

180 D.C. — Fundação de Sodom (Levânia).

194 D.C. — Fundação de Runa sobre ruínas ancestrais.

205 D.C. — Chegada dos moldas ao Vale do Frefo.

212 D.C. — Construção de Moldazi.

290 D.C. — Nascimento de Sivom, futuro líder dos moldas.

320 D.C. — Sivom reúne seu povo para a guerra no Vale do Frefo.

321 D.C. — É forjada Sagae, a Pacificadora.

321–338 D.C. — Guerra e conquista de Sivonti (atual Conti).

340 D.C. — Construção do porto de Muli.

344 D.C. — Fim da guerra. Queda de Korumba e tomada de Saravos.

345 D.C. — Construção de Saravossa. Sagasta e entronização de Sivom.

351 D.C. — Morre Sivom, o rei dos moldas.

353 D.C. — Calco é coroado rei da Moldânia. Divisão cultural do reino entre a Escola Filosófica de Calco e a Escola de Guerra, localizada em Moldazi.

342 D.C. — Surgimento da União das Planícies (ou Plana).

391 D.C. — Morte de Calco e coroação de seu filho, Saverios. Início da Primeira Dinastia.

400 D.C. — Fundação de Verrogar.

405 D.C. — Fundação de Léom, futura capital de Dantsem.

420 D.C. — Contato com o Império da Levânia e com o reino ancestral de Abadom.

423 D.C. — Contato com os povos de Runa.

424 D.C. — Contato com tribos da atual Filanti.

425 D.C. — Morre Léom, guerra entre as tribos da região do Rio Aura.

426 D.C. — Contato com os povos da região árida das Cidades-Estado.

432 D.C. — Contado com os verrogaris.

440 D.C. — Fundação de Dantsem.

561 D.C. — Fim da Primeira Dinastia.

562 D.C. — Tomada da Sagasta e entronização de Carom de Moldazi.

565 D.C. — Início da campanha militar. Criação do Marco de Plana.

567 D.C. — Declaração de Guerra aos povos do Denégrio e à cidade de Runa.

570 D.C. — Mudança da capital de Abadom para Tronum.

585 D.C. — Fim da guerra e o surgimento da Moldânia Inferior.

586 D.C. — Instituição da escravidão na Grande Moldânia.



656 D.C. — O Cisma de Saravossa, a Igreja de Selimom se retira da cidade.

678 D.C. — Banimento da Igreja de Palier e da Igreja de Cambu.

820 D.C. — Construção da Catedral dos Mares, em Muli.

830 D.C. — Transferência da capital de Sivonti de Moldazi para Muli. Golpe de estado e Blator é considerado o deus único da Moldânia.

882 D.C. — Fim do Império da Moldânia e divisão da Grande Moldânia em dois reinos independentes: a Moldânia Superior e a Moldânia Inferior. Início da Terceira Dinastia. Independência de Plana. Alvór I assume o trono da Moldânia Superior. Filam de Chats assume o trono da Moldânia Inferior.

885 D.C. — A Moldânia Inferior assina um tratado de paz com Verrogar.

890 D.C. — A Moldânia Inferior reconhece a República de Luna.

940 D.C. — Morte de Filam. Mudança de nome do Reino da Moldânia para Filanti.

990 D.C. — Aza se retira para o norte, onde funda Azanti e constrói Zanta.

1020 D.C. — Fundação da teocracia de Eredra.

1100 D.C. — Invasão dos orcos na região que seria futuramente o Reino de Ludgrim. Os bankdis se preparam para invadir Âmiem.

1110 D.C. — O clã bankdi expande sua dominação dentro da Levânia.

111 D.C. — Fundação de Efrim em Eredra.

1116 D.C. — Expulsão dos orcos e fundação do Reino de Ludgrim.

1135 D.C. — Os bankdis conquistam Sadom, a última cidade da Levânia.

1140 D.C. — Ras'Zoul, filho de Alevos, se torna o imperador da Levânia. Surgimento da Seita e início de sua expansão.

1145 D.C. — Os bankdis se infiltram em Ludgrim.

1150 D.C. — Os bankdis viajam para o extremo sul e recrutam tribos selvagens de orcos, ogros e trols.

1157 D.C. — Início da Fúria do Sul. O sul cai, vítima da barbárie de monstros e selvagens. Os bankdis dominam a Levânia, Eredra e Ludgrim.

1190 D.C. — Primeira tentativa de invasão Âmiem pelos bankdis.

1197 D.C. — Os bankdis se infiltram em Verrogar.

1200 D.C. — Queda dos deuses no sul.

1220 D.C. — Invocação dos Treze Portões Antigos. Invasão dos Senhores Infernais em Tagmar.

1224 D.C. — Azanti, Moldânia Superior e Plana se unem na Aliança dos Povos.

1232 D.C. — Invasão de Dantsem por Verrogar, com o apoio dos bankdis.

1241 D.C. — Dantsem se rende aos verrogaris.

1245 D.C. — Invasão de Abadom pelas forças bankdis vindas da Levânia.

1250 D.C. — Invasão de Marana e Âmiem por Verrogar.

1252 D.C. — Derrota dos bankdis em Abadom.

1275 D.C. — Segunda invasão de Abadom pelas forças bankdis.

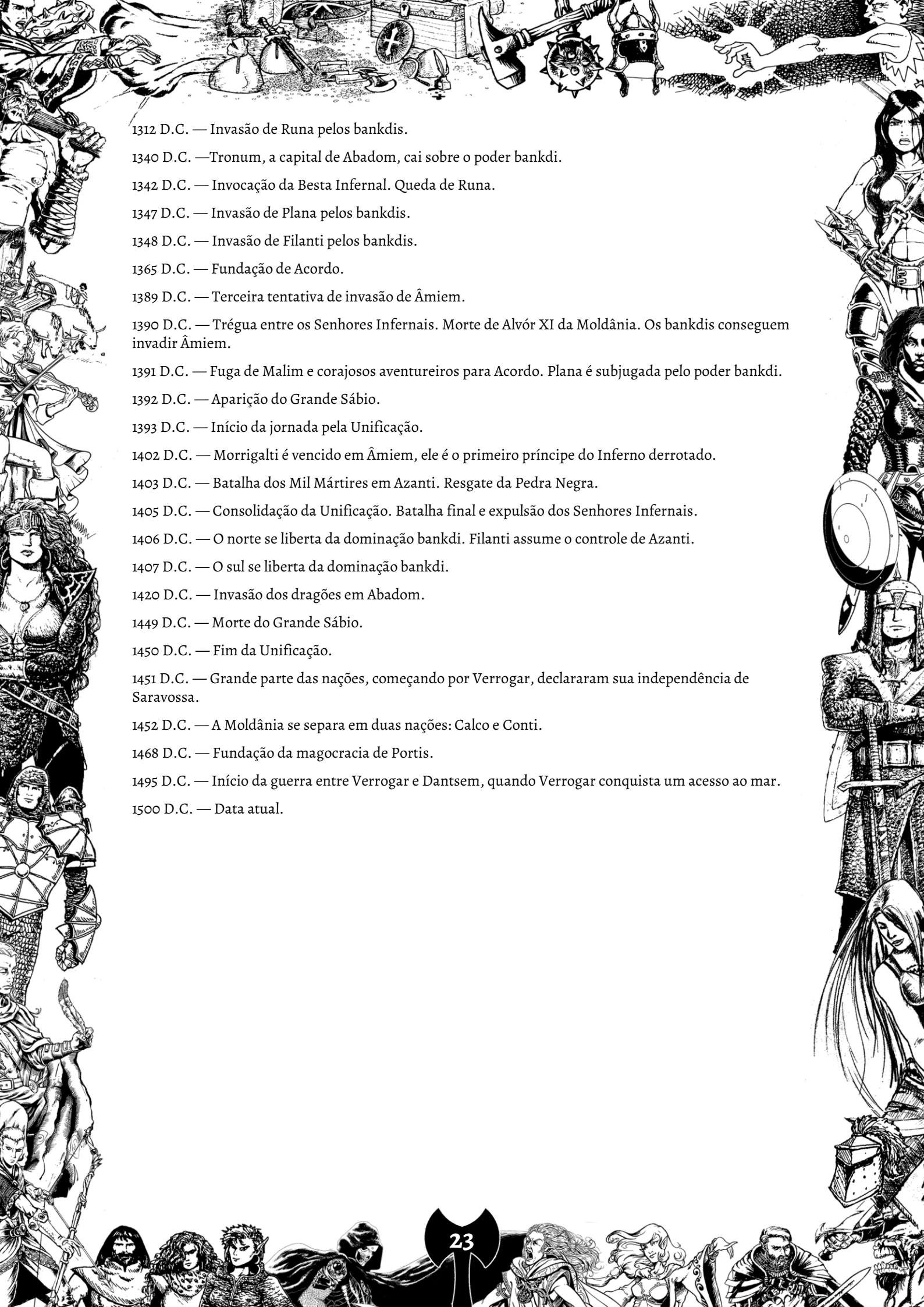
1287 D.C. — A Grande Traição acontece em Abadom

1289 D.C. — Queda de Marana.

1290 D.C. — Filanti se une à Aliança dos Povos.

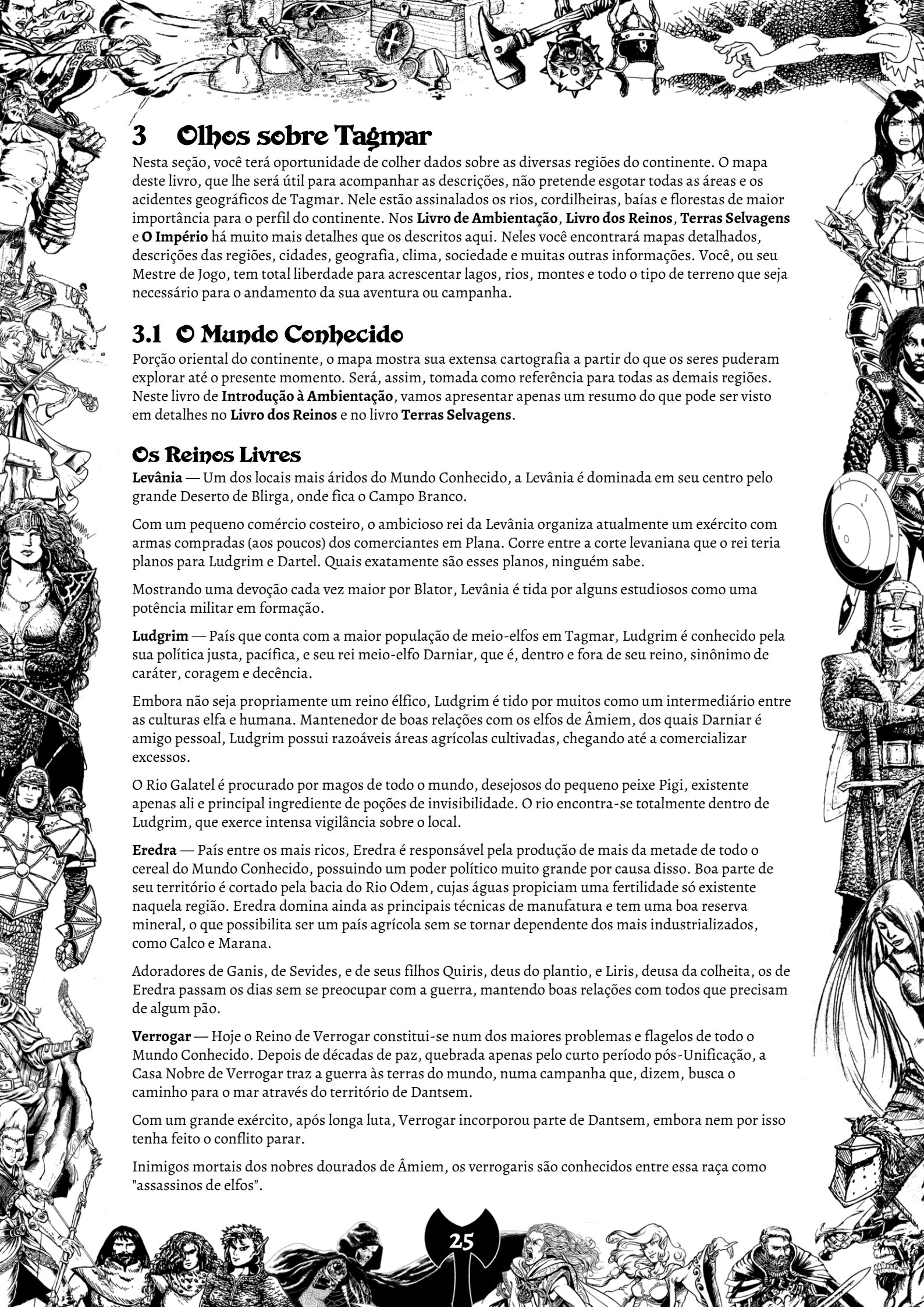
1300 D.C. — Invasão de Luna pelos bankdis.

1310 D.C. — Queda de Luna.

- 
- 1312 D.C. — Invasão de Runa pelos bankdis.
- 1340 D.C. — Tronum, a capital de Abadom, cai sobre o poder bankdi.
- 1342 D.C. — Invocação da Besta Infernal. Queda de Runa.
- 1347 D.C. — Invasão de Plana pelos bankdis.
- 1348 D.C. — Invasão de Filanti pelos bankdis.
- 1365 D.C. — Fundação de Acordo.
- 1389 D.C. — Terceira tentativa de invasão de Âmiem.
- 1390 D.C. — Trégua entre os Senhores Infernais. Morte de Alvór XI da Moldânia. Os bankdis conseguem invadir Âmiem.
- 1391 D.C. — Fuga de Malim e corajosos aventureiros para Acordo. Plana é subjugada pelo poder bankdi.
- 1392 D.C. — Aparição do Grande Sábio.
- 1393 D.C. — Início da jornada pela Unificação.
- 1402 D.C. — Morrigalti é vencido em Âmiem, ele é o primeiro príncipe do Inferno derrotado.
- 1403 D.C. — Batalha dos Mil Mártires em Azanti. Resgate da Pedra Negra.
- 1405 D.C. — Consolidação da Unificação. Batalha final e expulsão dos Senhores Infernais.
- 1406 D.C. — O norte se liberta da dominação bankdi. Filanti assume o controle de Azanti.
- 1407 D.C. — O sul se liberta da dominação bankdi.
- 1420 D.C. — Invasão dos dragões em Abadom.
- 1449 D.C. — Morte do Grande Sábio.
- 1450 D.C. — Fim da Unificação.
- 1451 D.C. — Grande parte das nações, começando por Verrogar, declararam sua independência de Saravossa.
- 1452 D.C. — A Moldânia se separa em duas nações: Calco e Conti.
- 1468 D.C. — Fundação da magocracia de Portis.
- 1495 D.C. — Início da guerra entre Verrogar e Dantsem, quando Verrogar conquista um acesso ao mar.
- 1500 D.C. — Data atual.

Olhos sobre Tagmar





3 Olhos sobre Tagmar

Nesta seção, você terá oportunidade de colher dados sobre as diversas regiões do continente. O mapa deste livro, que lhe será útil para acompanhar as descrições, não pretende esgotar todas as áreas e os acidentes geográficos de Tagmar. Nele estão assinalados os rios, cordilheiras, baías e florestas de maior importância para o perfil do continente. Nos **Livro de Ambientação**, **Livro dos Reinos**, **Terras Selvagens** e **O Império** há muito mais detalhes que os descritos aqui. Neles você encontrará mapas detalhados, descrições das regiões, cidades, geografia, clima, sociedade e muitas outras informações. Você, ou seu Mestre de Jogo, tem total liberdade para acrescentar lagos, rios, montes e todo o tipo de terreno que seja necessário para o andamento da sua aventura ou campanha.

3.1 O Mundo Conhecido

Porção oriental do continente, o mapa mostra sua extensa cartografia a partir do que os seres puderam explorar até o presente momento. Será, assim, tomada como referência para todas as demais regiões. Neste livro de **Introdução à Ambientação**, vamos apresentar apenas um resumo do que pode ser visto em detalhes no **Livro dos Reinos** e no livro **Terras Selvagens**.

Os Reinos Livres

Levânia — Um dos locais mais áridos do Mundo Conhecido, a Levânia é dominada em seu centro pelo grande Deserto de Blirga, onde fica o Campo Branco.

Com um pequeno comércio costeiro, o ambicioso rei da Levânia organiza atualmente um exército com armas compradas (aos poucos) dos comerciantes em Plana. Corre entre a corte levianiana que o rei teria planos para Ludgrim e Dartel. Quais exatamente são esses planos, ninguém sabe.

Mostrando uma devoção cada vez maior por Blator, Levânia é tida por alguns estudiosos como uma potência militar em formação.

Ludgrim — País que conta com a maior população de meio-elfos em Tagmar, Ludgrim é conhecido pela sua política justa, pacífica, e seu rei meio-elfo Darniar, que é, dentro e fora de seu reino, sinônimo de caráter, coragem e decência.

Embora não seja propriamente um reino élfico, Ludgrim é tido por muitos como um intermediário entre as culturas elfa e humana. Mantenedor de boas relações com os elfos de Âmiem, dos quais Darniar é amigo pessoal, Ludgrim possui razoáveis áreas agrícolas cultivadas, chegando até a comercializar excessos.

O Rio Galatel é procurado por magos de todo o mundo, desejosos do pequeno peixe Pigi, existente apenas ali e principal ingrediente de poções de invisibilidade. O rio encontra-se totalmente dentro de Ludgrim, que exerce intensa vigilância sobre o local.

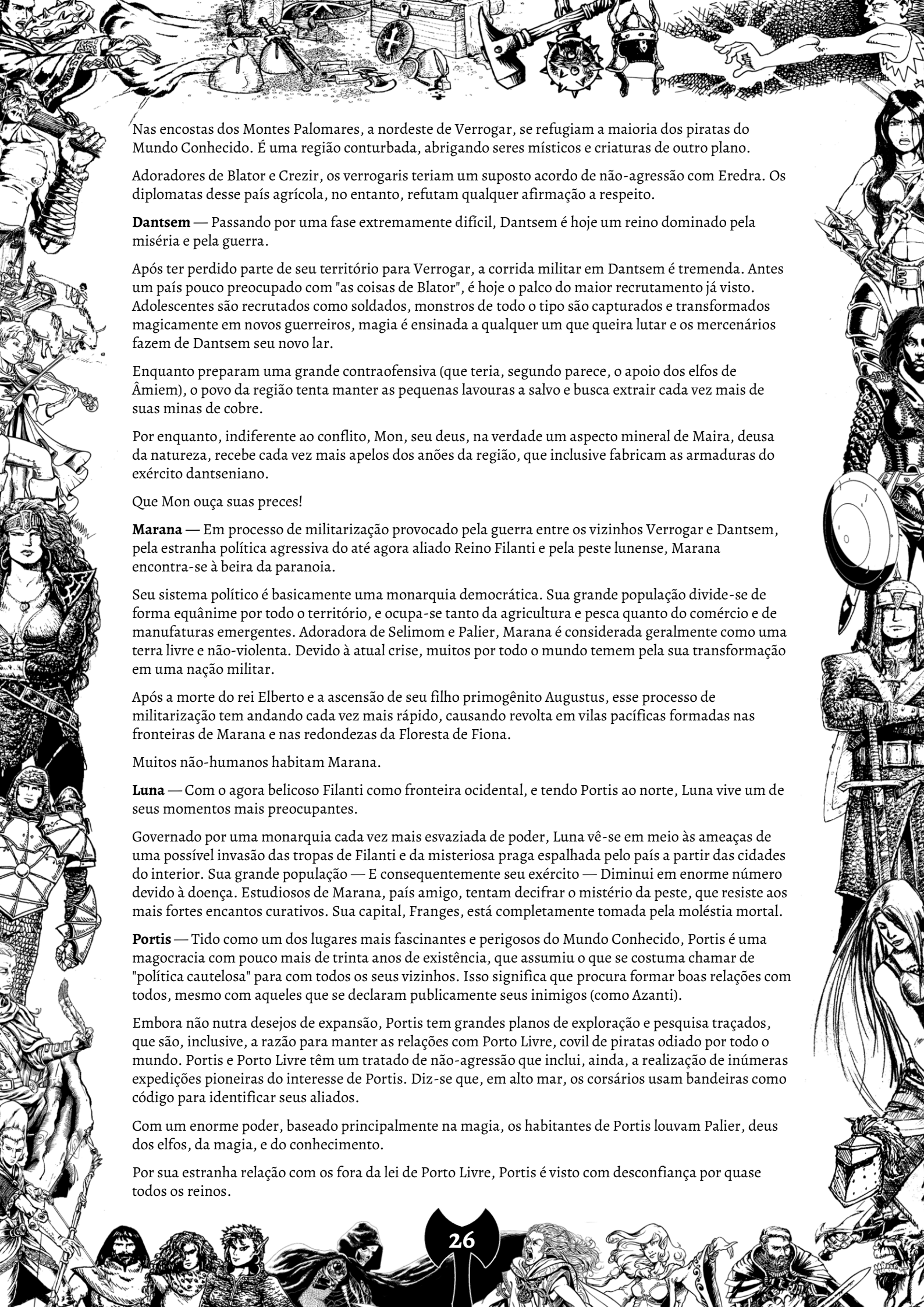
Eredra — País entre os mais ricos, Eredra é responsável pela produção de mais da metade de todo o cereal do Mundo Conhecido, possuindo um poder político muito grande por causa disso. Boa parte de seu território é cortado pela bacia do Rio Odem, cujas águas propiciam uma fertilidade só existente naquela região. Eredra domina ainda as principais técnicas de manufatura e tem uma boa reserva mineral, o que possibilita ser um país agrícola sem se tornar dependente dos mais industrializados, como Calco e Marana.

Adoradores de Ganis, de Sevides, e de seus filhos Quiris, deus do plantio, e Liris, deusa da colheita, os de Eredra passam os dias sem se preocupar com a guerra, mantendo boas relações com todos que precisam de algum pão.

Verrogar — Hoje o Reino de Verrogar constitui-se num dos maiores problemas e flagelos de todo o Mundo Conhecido. Depois de décadas de paz, quebrada apenas pelo curto período pós-Unificação, a Casa Nobre de Verrogar traz a guerra às terras do mundo, numa campanha que, dizem, busca o caminho para o mar através do território de Dantsem.

Com um grande exército, após longa luta, Verrogar incorporou parte de Dantsem, embora nem por isso tenha feito o conflito parar.

Inimigos mortais dos nobres dourados de Âmiem, os verrogaris são conhecidos entre essa raça como "assassinos de elfos".



Nas encostas dos Montes Palomares, a nordeste de Verrogar, se refugiam a maioria dos piratas do Mundo Conhecido. É uma região conturbada, abrigando seres místicos e criaturas de outro plano.

Adoradores de Blator e Crezir, os verrogaris teriam um suposto acordo de não-agressão com Eredra. Os diplomatas desse país agrícola, no entanto, refutam qualquer afirmação a respeito.

Dantsem — Passando por uma fase extremamente difícil, Dantsem é hoje um reino dominado pela miséria e pela guerra.

Após ter perdido parte de seu território para Verrogar, a corrida militar em Dantsem é tremenda. Antes um país pouco preocupado com "as coisas de Blator", é hoje o palco do maior recrutamento já visto. Adolescentes são recrutados como soldados, monstros de todo o tipo são capturados e transformados magicamente em novos guerreiros, magia é ensinada a qualquer um que queira lutar e os mercenários fazem de Dantsem seu novo lar.

Enquanto preparam uma grande contraofensiva (que teria, segundo parece, o apoio dos elfos de Âmiem), o povo da região tenta manter as pequenas lavouras a salvo e busca extrair cada vez mais de suas minas de cobre.

Por enquanto, indiferente ao conflito, Mon, seu deus, na verdade um aspecto mineral de Maira, deusa da natureza, recebe cada vez mais apelos dos anões da região, que inclusive fabricam as armaduras do exército dantseniano.

Que Mon ouça suas preces!

Marana — Em processo de militarização provocado pela guerra entre os vizinhos Verrogar e Dantsem, pela estranha política agressiva do até agora aliado Reino Filanti e pela peste lunense, Marana encontra-se à beira da paranoia.

Seu sistema político é basicamente uma monarquia democrática. Sua grande população divide-se de forma equânime por todo o território, e ocupa-se tanto da agricultura e pesca quanto do comércio e de manufaturas emergentes. Adoradora de Selimom e Palier, Marana é considerada geralmente como uma terra livre e não-violenta. Devido à atual crise, muitos por todo o mundo temem pela sua transformação em uma nação militar.

Após a morte do rei Elberto e a ascensão de seu filho primogênito Augustus, esse processo de militarização tem andando cada vez mais rápido, causando revolta em vilas pacíficas formadas nas fronteiras de Marana e nas redondezas da Floresta de Fiona.

Muitos não-humanos habitam Marana.

Luna — Com o agora belicoso Filanti como fronteira ocidental, e tendo Portis ao norte, Luna vive um de seus momentos mais preocupantes.

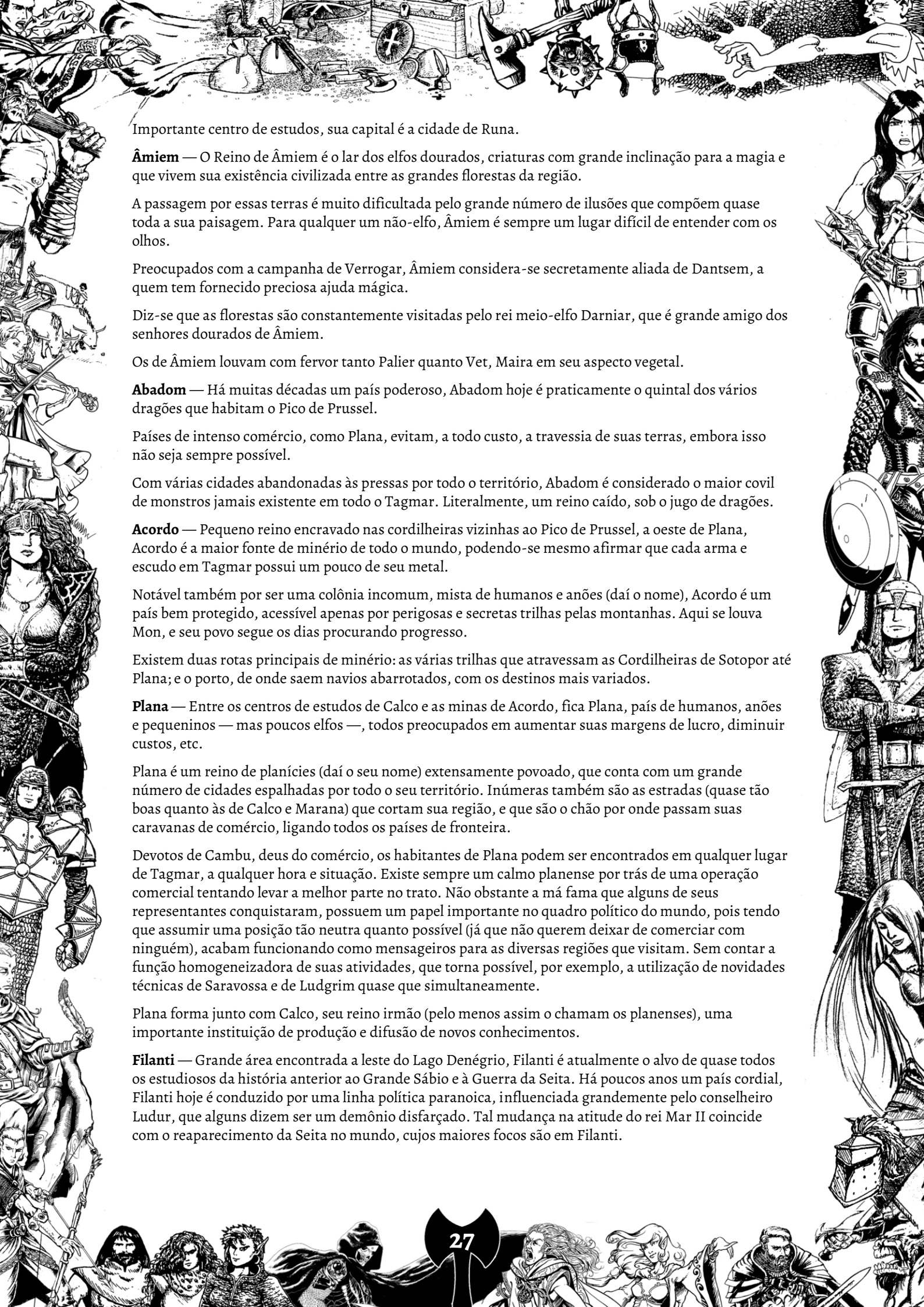
Governado por uma monarquia cada vez mais esvaziada de poder, Luna vê-se em meio às ameaças de uma possível invasão das tropas de Filanti e da misteriosa praga espalhada pelo país a partir das cidades do interior. Sua grande população — E consequentemente seu exército — Diminui em enorme número devido à doença. Estudiosos de Marana, país amigo, tentam decifrar o mistério da peste, que resiste aos mais fortes encantos curativos. Sua capital, Franges, está completamente tomada pela moléstia mortal.

Portis — Tido como um dos lugares mais fascinantes e perigosos do Mundo Conhecido, Portis é uma magocracia com pouco mais de trinta anos de existência, que assumiu o que se costuma chamar de "política cautelosa" para com todos os seus vizinhos. Isso significa que procura formar boas relações com todos, mesmo com aqueles que se declaram publicamente seus inimigos (como Azanti).

Embora não nutra desejos de expansão, Portis tem grandes planos de exploração e pesquisa traçados, que são, inclusive, a razão para manter as relações com Porto Livre, covil de piratas odiado por todo o mundo. Portis e Porto Livre têm um tratado de não-agressão que inclui, ainda, a realização de inúmeras expedições pioneiras do interesse de Portis. Diz-se que, em alto mar, os corsários usam bandeiras como código para identificar seus aliados.

Com um enorme poder, baseado principalmente na magia, os habitantes de Portis louvam Palier, deus dos elfos, da magia, e do conhecimento.

Por sua estranha relação com os fora da lei de Porto Livre, Portis é visto com desconfiança por quase todos os reinos.



Importante centro de estudos, sua capital é a cidade de Runa.

Âmiem — O Reino de Âmiem é o lar dos elfos dourados, criaturas com grande inclinação para a magia e que vivem sua existência civilizada entre as grandes florestas da região.

A passagem por essas terras é muito dificultada pelo grande número de ilusões que compõem quase toda a sua paisagem. Para qualquer um não-elfo, Âmiem é sempre um lugar difícil de entender com os olhos.

Preocupados com a campanha de Verrogar, Âmiem considera-se secretamente aliada de Dantsem, a quem tem fornecido preciosa ajuda mágica.

Diz-se que as florestas são constantemente visitadas pelo rei meio-elfo Darniar, que é grande amigo dos senhores dourados de Âmiem.

Os de Âmiem louvam com fervor tanto Palier quanto Vet, Maira em seu aspecto vegetal.

Abadom — Há muitas décadas um país poderoso, Abadom hoje é praticamente o quintal dos vários dragões que habitam o Pico de Prussel.

Países de intenso comércio, como Plana, evitam, a todo custo, a travessia de suas terras, embora isso não seja sempre possível.

Com várias cidades abandonadas às pressas por todo o território, Abadom é considerado o maior covil de monstros jamais existente em todo o Tagmar. Literalmente, um reino caído, sob o jugo de dragões.

Acordo — Pequeno reino encravado nas cordilheiras vizinhas ao Pico de Prussel, a oeste de Plana, Acordo é a maior fonte de minério de todo o mundo, podendo-se mesmo afirmar que cada arma e escudo em Tagmar possui um pouco de seu metal.

Notável também por ser uma colônia incomum, mista de humanos e anões (daí o nome), Acordo é um país bem protegido, acessível apenas por perigosas e secretas trilhas pelas montanhas. Aqui se louva Mon, e seu povo segue os dias procurando progresso.

Existem duas rotas principais de minério: as várias trilhas que atravessam as Cordilheiras de Sotopor até Plana; e o porto, de onde saem navios abarrotados, com os destinos mais variados.

Plana — Entre os centros de estudos de Calco e as minas de Acordo, fica Plana, país de humanos, anões e pequeninos — mas poucos elfos —, todos preocupados em aumentar suas margens de lucro, diminuir custos, etc.

Plana é um reino de planícies (daí o seu nome) extensamente povoado, que conta com um grande número de cidades espalhadas por todo o seu território. Inúmeras também são as estradas (quase tão boas quanto às de Calco e Marana) que cortam sua região, e que são o chão por onde passam suas caravanas de comércio, ligando todos os países de fronteira.

Devotos de Cambu, deus do comércio, os habitantes de Plana podem ser encontrados em qualquer lugar de Tagmar, a qualquer hora e situação. Existe sempre um calmo planense por trás de uma operação comercial tentando levar a melhor parte no trato. Não obstante a má fama que alguns de seus representantes conquistaram, possuem um papel importante no quadro político do mundo, pois tendo que assumir uma posição tão neutra quanto possível (já que não querem deixar de comerciar com ninguém), acabam funcionando como mensageiros para as diversas regiões que visitam. Sem contar a função homogeneizadora de suas atividades, que torna possível, por exemplo, a utilização de novidades técnicas de Saravossa e de Ludgrim quase que simultaneamente.

Plana forma junto com Calco, seu reino irmão (pelo menos assim o chamam os planenses), uma importante instituição de produção e difusão de novos conhecimentos.

Filanti — Grande área encontrada a leste do Lago Denégrio, Filanti é atualmente o alvo de quase todos os estudiosos da história anterior ao Grande Sábio e à Guerra da Seita. Há poucos anos um país cordial, Filanti hoje é conduzido por uma linha política paranoica, influenciada grandemente pelo conselheiro Ludur, que alguns dizem ser um demônio disfarçado. Tal mudança na atitude do rei Mar II coincide com o reaparecimento da Seita no mundo, cujos maiores focos são em Filanti.



Com um grande exército em constante expansão (inclusive com a contratação de mercenários) e um comércio em pleno declínio, Filanti tem demonstrado desejos de expansão que lhe trouxeram recente inimizade de numerosos reinos (até mesmo de seu protetorado).

As cidades que mais se destacam em Filanti são Mutina e Capela. A Floresta de Gironde, que fica no interior de seu território, abriga seres místicos e criaturas pavorosas desconhecidas em todo o mundo.

Apesar de haver um sentido religioso altamente abalado, pode-se dizer que os deuses para quem os de Filanti oram são Sevides, deus da agricultura, Selimom, deus da paz, e Blator, deus da guerra. Desses três, um, obviamente, está em franco declínio. Não é muito difícil adivinhar qual é!

Conti — Antes parte do desaparecido Reino da Moldânia, situa-se ao norte do Lago Denégrio, entre o Reino de Calco e as cidades-estado de Pino, Quízes e Ender, tendo ao sul e sudeste Filanti e Azanti, respectivamente. Com pouca atividade agrícola, Conti é basicamente um país pesqueiro, responsável pela maior parte dessa atividade, tanto em mar quanto nas bordas do Denégrio.

Conti mantém relações muito cordiais com Calco e conduz um vasto comércio, tendo como especiaria principal o espermacete, óleo de cachalotes capturadas mar adentro, responsável pela iluminação não-mágica das grandes cidades de vários países.

Embora o reinado de Arrab III seja fraco politicamente, mesmo que estável, Conti relaciona-se amigavelmente com quase todos os reinos, com exceção apenas de Porto Livre, reduto de corsários e criminosos que não raro entram em choque com os barcos de Conti.

Devotos de Ganis, deusa da água e do mar, os habitantes desse reino não nutrem grandes preocupações com a guerra. Possuem, sim, uma frota pesqueira vasta que pode, em caso de extrema necessidade, ser transformada em unidade bélica.

Com uma população mediana, constituída praticamente de humanos, Conti é um país em crescimento. Sua cidade mais desenvolvida é Muli, sua capital e grande centro portuário.

Azanti — O Ducado de Azanti é um protetorado de seu vizinho meridional, Filanti, e pode ser considerado como um dos reinos mais belicosos no que diz respeito à fronteira e independência.

O duque Lenor de Azanti tem muita influência sobre a população, que é de certa maneira intimidada pela Mesa de Prata, ordem de cavaleiros que tem como bandeira o ducado. Permitindo a si próprios uma certa independência, tais guerreiros são conhecidos principalmente pelos seus trabalhos de aluguel, que exigem sempre mais do que ouro como pagamento.

Embora preocupado com a atual guinada política de Filanti, Azanti mantém boas relações com ele e com Calco. Com seu maior poder na Mesa de Prata, a pequena população de Azanti louva principalmente o filho do deus Blator, Crizagom, que preza a honra, estratégia e bravura no combate.

Tornando para si Portis como inimigo, os de Azanti estão sempre envolvidos em incursões guerreiras que quase sempre terminam em tragédia.

Calco — O mais próspero país do Mundo Conhecido, Calco tem sido o modelo de desenvolvimento para quase todos os reinos setentrionais desde o período da Unificação, quando, deixando de lado uma política predominantemente agrícola, tornou-se o berço de quase todas as atividades culturais, acadêmicas e de pesquisa existentes hoje no mundo. Os centros de estudo de Saravossa, sua capital, são procurados por seres de todas as regiões de Tagmar (dizem haver até representantes do pouco conhecido Império entre os alunos de suas escolas), independente de raça, credo ou língua.

Calco tem sido responsável pelo patrocínio e pela organização de inúmeras expedições de pesquisa, exploração e mapeamento, como a que foi levada a cabo em Dartel, e em algumas regiões no interior do Muro. Pode-se até dizer que grande parte dos avanços técnicos vistos hoje (tais como fechaduras mais complexas) nos países com quem mantém comércio é devido a essa política incrivelmente estranha para quase todos os soberanos de outros reinos (exceção feita, talvez, aos magos de Portis, que têm em Runa outro grande centro de cultura). Neste território desenvolve-se um extenso aperfeiçoamento do conhecimento dos Filhos a respeito do mundo, tanto nos aspectos físicos (seus vários projetos cartográficos, por exemplo) quanto nos místicos. O governo em Calco é extremamente tolerante no que diz respeito a cultos e religiões. Quase todas as ordens, colégios e crenças encontram-se aqui, representados com maior ou menor força.



Com uma economia forte, baseada principalmente na venda de conhecimento, mapas, fórmulas mágicas e outros produtos do gênero, Calco mantém relações extremamente amigáveis com Plana, que age muitas vezes como seu agente de negócios com o resto do mundo. Com uma população predominantemente humana (e um número nada desprezível de elfos dourados, meio-elfos e anões) considera-se que Selimom e Palier sejam os deuses mais queridos de Calco, embora não haja qualquer declaração oficial a respeito.

Sem exército organizado, e contando apenas com uma milícia para problemas domésticos, Calco se encontra livre de ameaças políticas em geral (como Verrogar). A explicação de tal despreocupação estaria encerrada nas prateleiras da Biblioteca Central de Saravossa, onde dizem haver, trancados a sete chaves, vários livros raríssimos de magia, remanescentes do Segundo Ciclo, com encantos tão poderosos quanto o que se supõe ter dado origem ao Campo Branco.

Calco é governado pelo rei Hemilannor que, uma vez por ano, num costume mais antigo que a Unificação, é submetido a um ritual de verificação mágica de intenções, que inclui a utilização de encantos como Contatos Mentais e Detecções. Essa é uma tradição política típica de Calco e nenhum outro monarca, em todo o Mundo Conhecido, se submete a tais provas perante seu povo.

Cidades-Estado — Essa vasta região ao norte de Azanti, contida a oeste por Conti e a leste pelas terras de Portis, é dominada pelas cidades-estado de Pino, Quízes, Estepe, Novo Porto, Ender e Torbel.

O maior motivo pela existência de uma organização política tão fragmentada deve-se às condições naturais do território, quase árido e impróprio para a agricultura. Muitas vezes hostis entre si, as Cidades-Estado não chegam a formar uma federação, limitando-se a uma aliança apenas nas questões referentes à defesa do território que reclamam como seu.

As Cidades-Estado, com sua grande população adoradora de Ganis, deusa do mar, e de Cambu, deus do comércio, têm suas maiores preocupações nos vizinhos Portis e Porto Livre.

Com grandes exércitos bem equipados e uma frota de guerra e de exploração entre as melhores, as Cidades-Estado têm como seus aspectos mais famosos suas manufaturas altamente desenvolvidas e sua política interna rigorosa, quase ditatorial.

Embora a predominância seja humana, todas as raças, principalmente nas cidades costeiras, podem ser encontradas aqui, geralmente em meio às companhias aventureiras à procura de expedições de exploração.

Porto Livre — Alvo da hostilidade de quase todos os países costeiros do mundo, Porto Livre apresenta-se como um local dividido em diversos baronatos, apresentando pouca organização entre si.

Seu poder consiste em sua grande frota e à aliança com os magos de Portis, que, de uma certa maneira, permitem a continuidade das pilhagens, dos saques e dos ataques a cidades e navios de comércio.

O povo reverencia a filha de Blator, Crezir, deusa da fúria, da matança e do prazer do sangue, e também Ganis, deusa do mar. Sua maior cidade, Quessedir, é um porto livre, uma zona franca onde tudo pode ser comercializado por todos (por uma módica taxa incidente, é claro!).

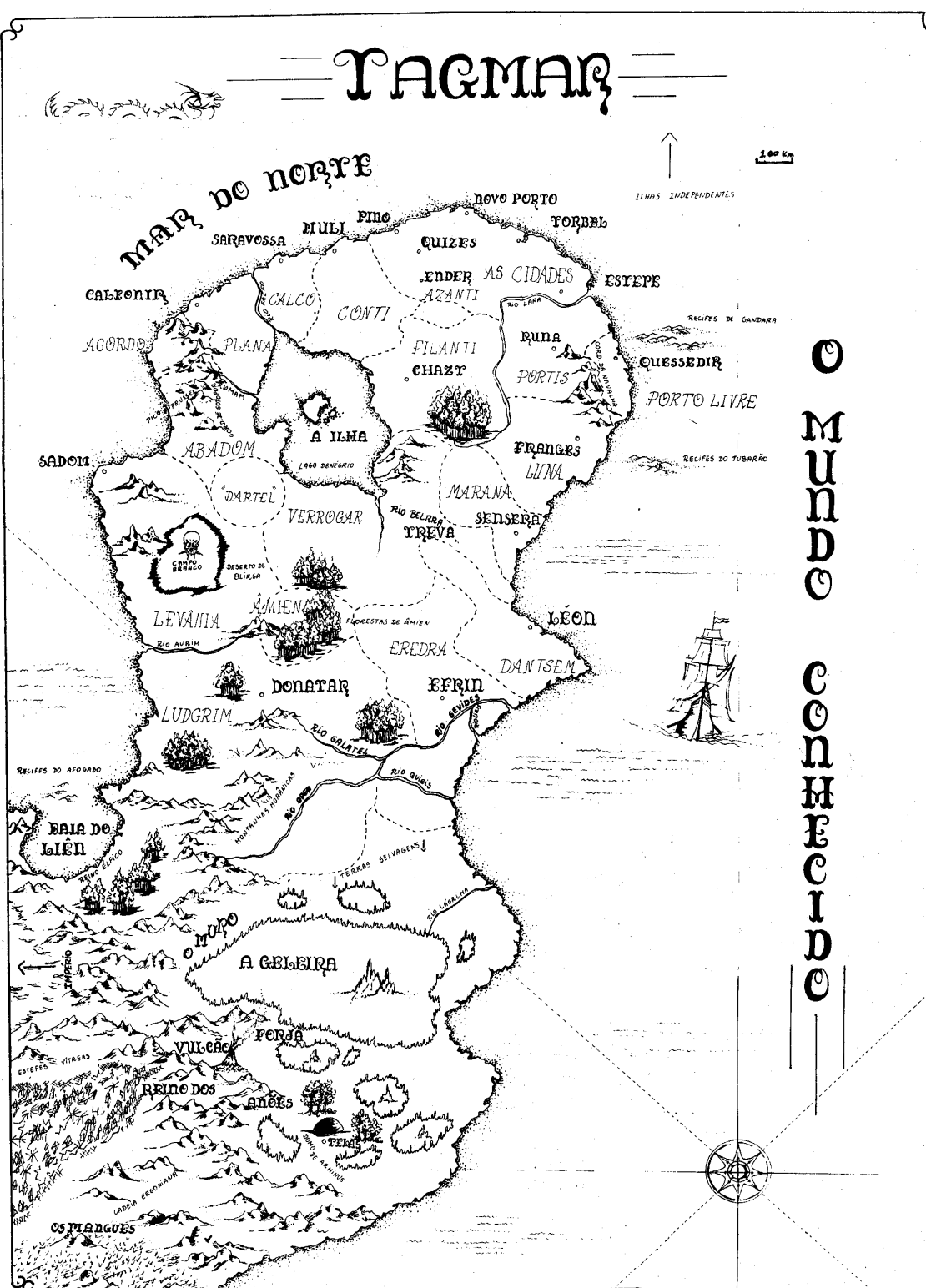
Seu território é protegido em terra pela Cordilheira da Navalha e, em mar, por uma barreira de recifes que torna impossível a aproximação de naves inimigas.

○ Mapa Principal

Como já foi dito no começo, este capítulo traz um grande mapa geral de Tagmar, com nomes de reinos, capitais, rios e outros acidentes geográficos. Uma linha tracejada dá uma ideia das fronteiras políticas vigentes na época, e outras regiões não-presentes (como o Império) são indicadas. Tal mapa deve ser encarado mais como uma concepção artística do que como trabalho cartográfico de precisão. Para detalhes maiores, deve-se consultar o **Mapa do "Mundo Conhecido"** e os **Mapas dos Reinos**, que apresentam muito mais detalhes. Outra opção é usar os mapas que estão presentes no **Livro dos Reinos**.

30

Como já foi dito no começo, este capítulo traz um grande mapa geral de Tagmar, com nomes de reinos, capitais, rios e outros acidentes geográficos. Uma linha tracejada dá uma ideia das fronteiras políticas vigentes na época, e outras regiões não-presentes (como o Império) são indicadas. Tal mapa deve ser encarado mais como uma concepção artística do que como trabalho cartográfico de precisão. Para detalhes maiores, deve-se consultar o **Mapa do "Mundo Conhecido"** e os **Mapas dos Reinos**, que apresentam muito mais detalhes. Outra opção é usar os mapas que estão presentes no **Livro dos Reinos**.





As Fronteiras



Domo de Arminus — Grande abóbada negra, de provável origem mágica, constituída de material desconhecido em Tagmar e resistente até às maiores concentrações de energia. Esse monumento de forças perdidas, com um diâmetro que excede os quatrocentos metros, encontra-se nas planícies a leste da Cadeia Ergoniana, numa região pretensamente ocupada pela Geleira. A temperatura num raio de 15 km do Domo é muitos graus superiores ao normal da região, propiciando uma grande diversidade de espécimes animal e vegetal onde só deveria haver desertos de gelo. Algumas pessoas referem-se à região como sendo o "Oásis de Arminus", por motivos mais do que óbvios.

O Domo está situado, mais especificamente, nas proximidades da cidade de Telas (na verdade pouco mais que uma aldeia, contando com quase duzentos habitantes, entre elfos, humanos e pequeninos). Telas se destaca por ser uma cidade de magos e parece ser a região adequada aos estudos arcanos daqueles que se dedicam.

Diz-se pelas estradas que o Domo é frequentado, em sua maioria, por velhos magos e sacerdotes, que levariam ao lugar seus pupilos a fim de oferecer-lhes lições de humildade. O verdadeiro propósito da estrutura, contudo, é desconhecido pelos Filhos. Correm, é verdade, alguns boatos: os elfos dourados das Florestas de Âmiem, por exemplo, parecem acreditar numa lenda que diz haver, sob a estrutura negra, uma grande nau élfica, majestosa e tão antiga quanto a Criação, que teria o poder de reunir todos os elfos um dia viventes em uma grande viagem até a Terra de Palier, deus e criador de todos os elfos de Tagmar, no que seria o último dia de uma existência gloriosa. É claro que tudo, provavelmente, não passa de mito, uma história nascida no Segundo Ciclo tornada imortal por milhares de repetições (embora, como já foi dito, nossa relação com os mitos em Tagmar seja um pouco diferente).

A explicação mais comum (e a mais cautelosa), porém, é a de que o Domo de Arminus seria, na verdade, um túmulo, um enorme mausoléu onde repousa um mago ou ser poderoso existente antes da Grande Falha. É por isso que todas as tentativas de destruição do Domo, quer por magos inexperientes, quer por aventureiros desejosos de ouro, são mal vistas por todos no Mundo Conhecido. Obviamente, mais por medo do que por respeito.



Ponte de Palier — Estrutura localizada nas Florestas de Âmiem, próxima ao centro comercial (agora abandonado) de Telco, onde, antes da guerra entre Verrogar e Dantsem, humanos e elfos dourados trocavam desde cereais até magias desconhecidas.

A Ponte eleva-se do meio da floresta numa imagem estranha, pois é um colosso de pedra e mármore com cerca de 80 metros de largura e comprimento indefinido, imóvel em um ângulo de 30 graus, e sustentada por sabe-se lá que sortilégios. A Ponte de Palier avança direto ao céu sem paradas, até se misturar com as nuvens sempre baixas da região.

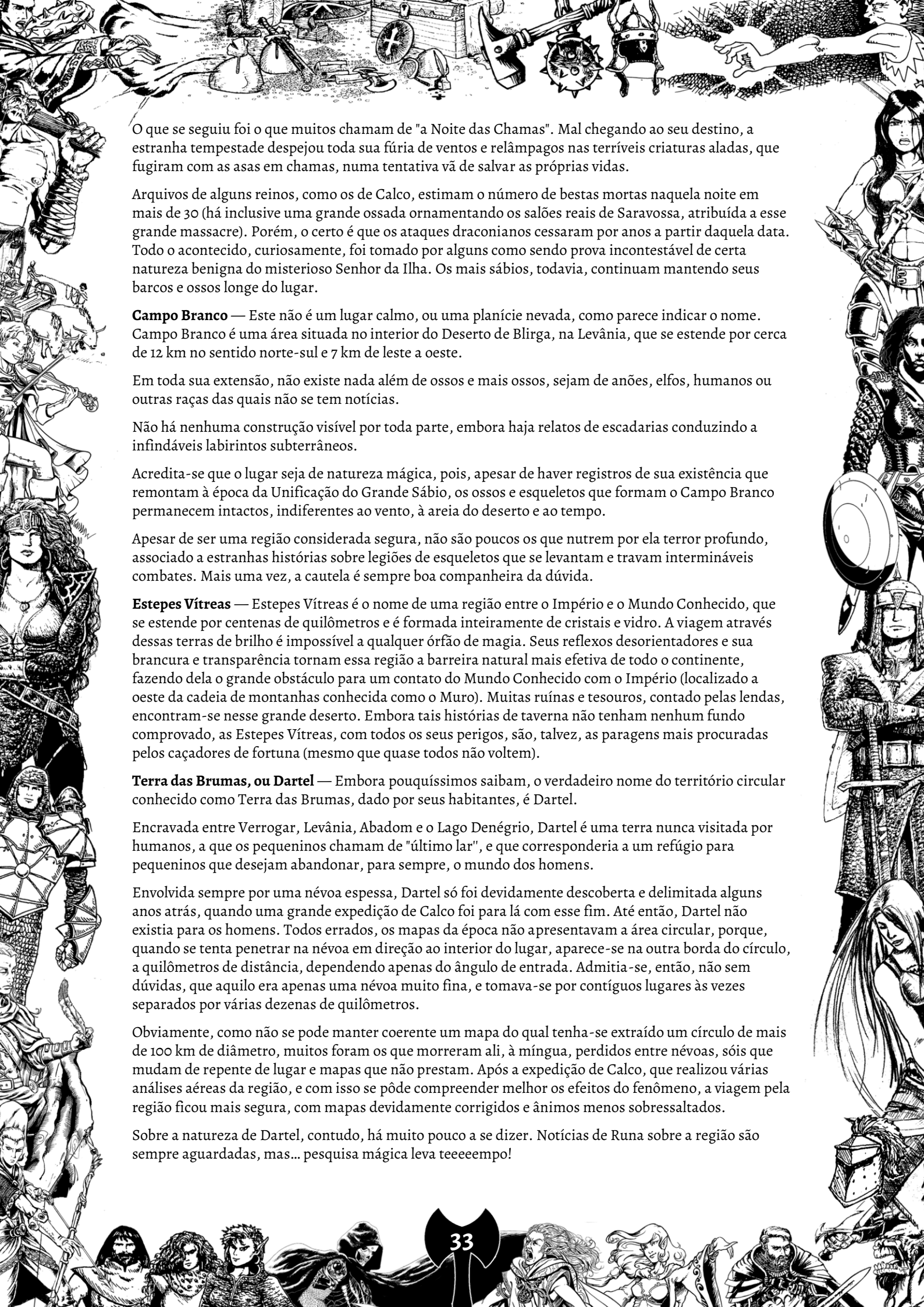
Segundo os elfos de Âmiem, a Ponte leva até os reinos etéreos onde vive seu deus (daí o nome). A quem pretenda se aventurar por estes degraus, cuidado: são muitos os corpos encontrados no caminho!



A Ilha — Região não cartografada, de contornos pouco conhecidos e situada no centro do grande Lago Denégrio, na porção norte do Mundo Conhecido. A Ilha é tida por muitos como o reino particular de um mago muito poderoso do qual não se sabe sequer o nome.

Todos os barcos e criaturas que se encontrem no lago, seja por água ou ar, são rechaçados por ventos fortes e muito estranhos sempre que chegam a menos de 30 km do local. As poucas informações que há sobre a região vêm de aventureiros que, em voo rápido por grandes altitudes, conseguiram vislumbrar algo. Ao que parece, são três ilhas: uma principal e duas menores, ligadas por (e aqui os boatos mesclam-se com informação) pontes de luz eternas e dotadas de muitos prédios, alguns lembrando a arquitetura de certas ruínas do Segundo Ciclo.

Pouco mais se sabe sobre tal lugar. Conta-se que, há algumas décadas, os dragões que se aninhavam na Cordilheira de Sotopor (ver mapa principal) começaram a executar ataques cada vez mais para longe de suas rotas costumeiras, ameaçando reinos como Plana, Levânia e até mesmo Calco. Uma grande tempestade teria surgido no Lago Denégrio, na região correspondente à Ilha, e foi seguida pelos olhos assombrados de barqueiros e caravanas de Plana durante vários dias, até se alojar finalmente no topo do Pico de Prussel, onde, sabidamente, costuma-se verificar as maiores concentrações de dragões.



O que se seguiu foi o que muitos chamam de "a Noite das Chamas". Mal chegando ao seu destino, a estranha tempestade despejou toda sua fúria de ventos e relâmpagos nas terríveis criaturas aladas, que fugiram com as asas em chamas, numa tentativa vã de salvar as próprias vidas.

Arquivos de alguns reinos, como os de Calco, estimam o número de bestas mortas naquela noite em mais de 30 (há inclusive uma grande ossada ornamentando os salões reais de Saravossa, atribuída a esse grande massacre). Porém, o certo é que os ataques draconianos cessaram por anos a partir daquela data. Todo o acontecido, curiosamente, foi tomado por alguns como sendo prova incontestável de certa natureza benigna do misterioso Senhor da Ilha. Os mais sábios, todavia, continuam mantendo seus barcos e ossos longe do lugar.

Campo Branco — Este não é um lugar calmo, ou uma planície nevada, como parece indicar o nome. Campo Branco é uma área situada no interior do Deserto de Blirga, na Levânia, que se estende por cerca de 12 km no sentido norte-sul e 7 km de leste a oeste.

Em toda sua extensão, não existe nada além de ossos e mais ossos, sejam de anões, elfos, humanos ou outras raças das quais não se tem notícias.

Não há nenhuma construção visível por toda parte, embora haja relatos de escadarias conduzindo a infindáveis labirintos subterrâneos.

Acredita-se que o lugar seja de natureza mágica, pois, apesar de haver registros de sua existência que remontam à época da Unificação do Grande Sábio, os ossos e esqueletos que formam o Campo Branco permanecem intactos, indiferentes ao vento, à areia do deserto e ao tempo.

Apesar de ser uma região considerada segura, não são poucos os que nutrem por ela terror profundo, associado a estranhas histórias sobre legiões de esqueletos que se levantam e travam intermináveis combates. Mais uma vez, a cautela é sempre boa companheira da dúvida.

Estepes Vítreas — Estepes Vítreas é o nome de uma região entre o Império e o Mundo Conhecido, que se estende por centenas de quilômetros e é formada inteiramente de cristais e vidro. A viagem através dessas terras de brilho é impossível a qualquer órfão de magia. Seus reflexos desorientadores e sua brancura e transparência tornam essa região a barreira natural mais efetiva de todo o continente, fazendo dela o grande obstáculo para um contato do Mundo Conhecido com o Império (localizado a oeste da cadeia de montanhas conhecida como o Muro). Muitas ruínas e tesouros, contado pelas lendas, encontram-se nesse grande deserto. Embora tais histórias de taverna não tenham nenhum fundo comprovado, as Estepes Vítreas, com todos os seus perigos, são, talvez, as paragens mais procuradas pelos caçadores de fortuna (mesmo que quase todos não voltem).

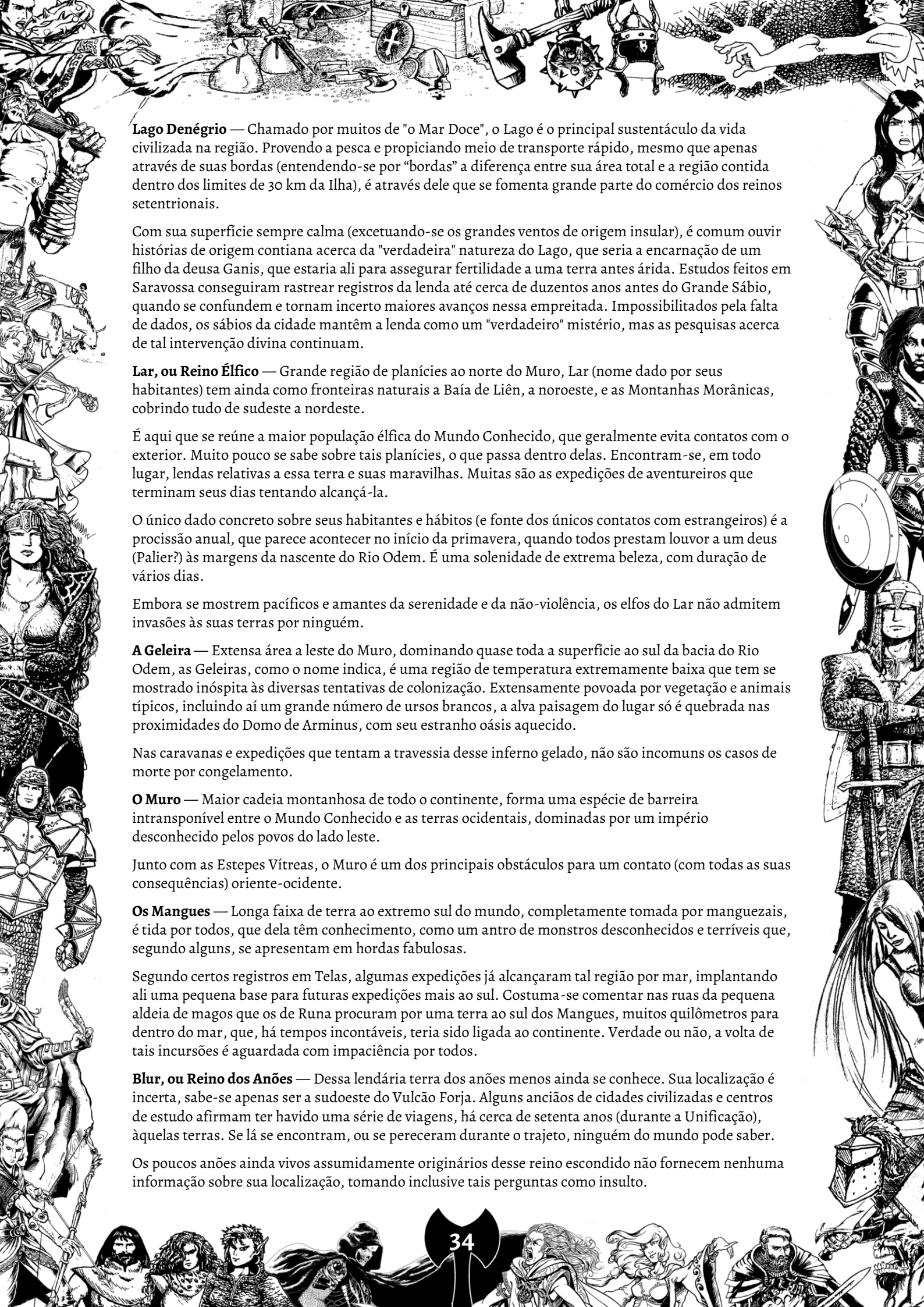
Terra das Brumas, ou Dartel — Embora pouquíssimos saibam, o verdadeiro nome do território circular conhecido como Terra das Brumas, dado por seus habitantes, é Dartel.

Encravada entre Verrogar, Levânia, Abadom e o Lago Denégrio, Dartel é uma terra nunca visitada por humanos, a que os pequeninos chamam de "último lar", e que corresponderia a um refúgio para pequeninos que desejam abandonar, para sempre, o mundo dos homens.

Envolvida sempre por uma névoa espessa, Dartel só foi devidamente descoberta e delimitada alguns anos atrás, quando uma grande expedição de Calco foi para lá com esse fim. Até então, Dartel não existia para os homens. Todos errados, os mapas da época não apresentavam a área circular, porque, quando se tenta penetrar na névoa em direção ao interior do lugar, aparece-se na outra borda do círculo, a quilômetros de distância, dependendo apenas do ângulo de entrada. Admitia-se, então, não sem dúvidas, que aquilo era apenas uma névoa muito fina, e tomava-se por contíguos lugares às vezes separados por várias dezenas de quilômetros.

Obviamente, como não se pode manter coerente um mapa do qual tenha-se extraído um círculo de mais de 100 km de diâmetro, muitos foram os que morreram ali, à míngua, perdidos entre névoas, sóis que mudam de repente de lugar e mapas que não prestam. Após a expedição de Calco, que realizou várias análises aéreas da região, e com isso se pôde compreender melhor os efeitos do fenômeno, a viagem pela região ficou mais segura, com mapas devidamente corrigidos e ânimos menos sobressaltados.

Sobre a natureza de Dartel, contudo, há muito pouco a se dizer. Notícias de Runa sobre a região são sempre aguardadas, mas... pesquisa mágica leva teeeeempo!



Lago Denégrio — Chamado por muitos de "o Mar Doce", o Lago é o principal sustentáculo da vida civilizada na região. Provedor a pesca e propiciando meio de transporte rápido, mesmo que apenas através de suas bordas (entendendo-se por "bordas" a diferença entre sua área total e a região contida dentro dos limites de 30 km da Ilha), é através dele que se fomenta grande parte do comércio dos reinos setentrionais.

Com sua superfície sempre calma (excetuando-se os grandes ventos de origem insular), é comum ouvir histórias de origem contiana acerca da "verdadeira" natureza do Lago, que seria a encarnação de um filho da deusa Ganis, que estaria ali para assegurar fertilidade a uma terra antes árida. Estudos feitos em Saravossa conseguiram rastrear registros da lenda até cerca de duzentos anos antes do Grande Sábio, quando se confundem e tornam incerto maiores avanços nessa empreitada. Impossibilitados pela falta de dados, os sábios da cidade mantêm a lenda como um "verdadeiro" mistério, mas as pesquisas acerca de tal intervenção divina continuam.

Lar, ou Reino Élfico — Grande região de planícies ao norte do Muro, Lar (nome dado por seus habitantes) tem ainda como fronteiras naturais a Baía de Liên, a noroeste, e as Montanhas Morânicas, cobrindo tudo de sudeste a nordeste.

É aqui que se reúne a maior população élfica do Mundo Conhecido, que geralmente evita contatos com o exterior. Muito pouco se sabe sobre tais planícies, o que passa dentro delas. Encontram-se, em todo lugar, lendas relativas a essa terra e suas maravilhas. Muitas são as expedições de aventureiros que terminam seus dias tentando alcançá-la.

O único dado concreto sobre seus habitantes e hábitos (e fonte dos únicos contatos com estrangeiros) é a procissão anual, que parece acontecer no início da primavera, quando todos prestam louvor a um deus (Palier?) às margens da nascente do Rio Odem. É uma solenidade de extrema beleza, com duração de vários dias.

Embora se mostrem pacíficos e amantes da serenidade e da não-violência, os elfos do Lar não admitem invasões às suas terras por ninguém.

A Geleira — Extensa área a leste do Muro, dominando quase toda a superfície ao sul da bacia do Rio Odem, as Geleiras, como o nome indica, é uma região de temperatura extremamente baixa que tem se mostrado inóspita às diversas tentativas de colonização. Extensamente povoada por vegetação e animais típicos, incluindo aí um grande número de ursos brancos, a alva paisagem do lugar só é quebrada nas proximidades do Domo de Arminus, com seu estranho oásis aquecido.

Nas caravanas e expedições que tentam a travessia desse inferno gelado, não são incomuns os casos de morte por congelamento.

O Muro — Maior cadeia montanhosa de todo o continente, forma uma espécie de barreira intransponível entre o Mundo Conhecido e as terras ocidentais, dominadas por um império desconhecido pelos povos do lado leste.

Junto com as Estepes Vítreas, o Muro é um dos principais obstáculos para um contato (com todas as suas consequências) oriente-ocidente.

Os Mangues — Longa faixa de terra ao extremo sul do mundo, completamente tomada por manguezais, é tida por todos, que dela têm conhecimento, como um antro de monstros desconhecidos e terríveis que, segundo alguns, se apresentam em hordas fabulosas.

Segundo certos registros em Telas, algumas expedições já alcançaram tal região por mar, implantando ali uma pequena base para futuras expedições mais ao sul. Costuma-se comentar nas ruas da pequena aldeia de magos que os de Runa procuram por uma terra ao sul dos Mangues, muitos quilômetros para dentro do mar, que, há tempos incontáveis, teria sido ligada ao continente. Verdade ou não, a volta de tais incursões é aguardada com impaciência por todos.

Blur, ou Reino dos Anões — Dessa lendária terra dos anões menos ainda se conhece. Sua localização é incerta, sabe-se apenas ser a sudoeste do Vulcão Forja. Alguns anciãos de cidades civilizadas e centros de estudo afirmam ter havido uma série de viagens, há cerca de setenta anos (durante a Unificação), àquelas terras. Se lá se encontram, ou se pereceram durante o trajeto, ninguém do mundo pode saber.

Os poucos anões ainda vivos assumidamente originários desse reino escondido não fornecem nenhuma informação sobre sua localização, tomando inclusive tais perguntas como insulto.



A versão corrente é a de que os anões esperam um grande e terrível período de trevas, interpretado por alguns magos como sendo o renascimento da Seita. E talvez (vide os atuais acontecimentos em Filanti) eles não estejam tão errados...

O Império — Mais que um grande reino, o Império domina as terras a oeste do Muro Conhecido e tem sua origem provavelmente no começo do Terceiro Ciclo, durante o Tempo das Migrações. Possuidores de uma cultura comparável às elites de Runa, Saravossa e outras cidades civilizadas, o Império domina grande parte do continente, sendo responsável pela extinção (ou quase) de várias espécies de monstros antes intocados em suas terras.

Pouco ou nenhum contato existe entre o Império e o Mundo Conhecido. Embora saibam um do outro através de boatos vagos e de relatos pouco confiáveis, os desejos imperiais de expansão para o oriente têm sido barrados pelas montanhas do Muro e, principalmente, pelas Estepes Vítreas, que impedem qualquer tipo de invasão maciça direta. Com o grande avanço das navegações em ambos os lados, espera-se um aumento na frequência dos contatos.

Ilhas Independentes — Arquipélago conhecido apenas pelos baleeiros de Conti e por alguns corsários de Porto Livre, as Ilhas Independentes (ou apenas Ilhas), ao que tudo indica, têm uma origem histórica diferente da que explicam o Império e o Mundo Conhecido. Todavia, como as esparsas informações sobre o local provêm de pescadores, não são muito confiáveis. Possuindo poucos dados a seu respeito, o povo dos países setentrionais costeiros do mundo costuma incluir as Ilhas em suas histórias fantásticas e em suas lendas. Inclusive, dizem haver contos élficos relatando toda a vida, flora e fauna deste local tão distante.

Os marinheiros que pisaram em suas terras, porém, veem nas Ilhas nada mais que uma nova nação, onde sempre se pode arranjar tempo para fazer comércio.

3.2 Os Deuses de Tagmar

Infelizmente para os jogadores monoteístas, a realidade na qual Tagmar se encaixa conta realmente com deuses, no estilo dos antigos panteões terrestres, que assumem na vida das pessoas papéis de importância variada na agricultura, na guerra, no amor, etc.

Como já visto no relato de Maudi, os deuses são a descendência dos titãs (os primeiros, juntamente com os demônios, a desenvolverem consciência) e foram os criadores do reino material do qual Tagmar faz parte. Todos estão representados através da criação de religiões e crenças, maiores ou menores, espalhadas por todas as regiões e reinos desse nosso novo mundo.

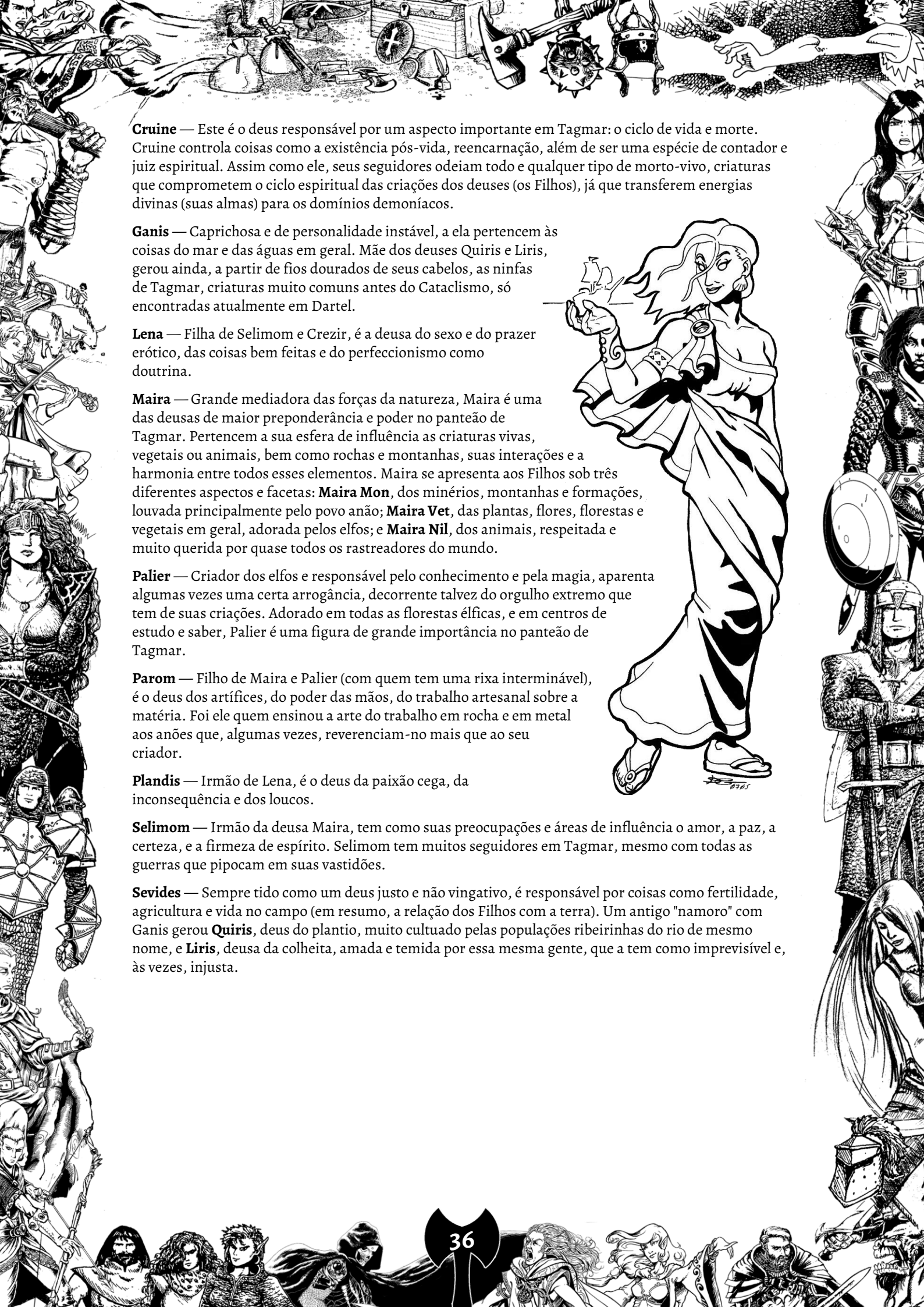
A seguir, relacionamos os deuses de Tagmar, um pouco de sua história e de suas esferas de influência, para que você possa escolher o deus de seu personagem. Maiores detalhes a respeito do panteão de Tagmar serão vistos no Livro dos Deuses.

👉 Se você estiver lendo este livro em PDF, clique no QRCode ao lado para baixar o **Livro dos Deuses**. Se você estiver lendo a versão impressa, basta escanear o QRCode.



Blator — Deus da guerra e criador dos anões, Blator tem ainda um filho e uma filha, concebidos a partir de dois de seus dedos: **Crizagom**, nascido do indicador direito, simboliza a honra, a estratégia e a bravura relacionadas ao combate; **Crezir**, nascida do indicador esquerdo, representa a fúria e a matança, o prazer do sangue e a loucura do combate. Blator e Crezir são atualmente louvados com fervor em Verrogar.

Cambu — Deus do comércio e da diplomacia e das relações entre povos diferentes, Cambu é particularmente popular no Reino de Plana.



Cruine — Este é o deus responsável por um aspecto importante em Tagmar: o ciclo de vida e morte. Cruine controla coisas como a existência pós-vida, reencarnação, além de ser uma espécie de contador e juiz espiritual. Assim como ele, seus seguidores odeiam todo e qualquer tipo de morto-vivo, criaturas que comprometem o ciclo espiritual das criações dos deuses (os Filhos), já que transferem energias divinas (suas almas) para os domínios demoníacos.

Ganis — Caprichosa e de personalidade instável, a ela pertencem às coisas do mar e das águas em geral. Mãe dos deuses Quiris e Liris, gerou ainda, a partir de fios dourados de seus cabelos, as ninfas de Tagmar, criaturas muito comuns antes do Cataclismo, só encontradas atualmente em Dartel.

Lena — Filha de Selimom e Crezir, é a deusa do sexo e do prazer erótico, das coisas bem feitas e do perfeccionismo como doutrina.

Maira — Grande mediadora das forças da natureza, Maira é uma das deusas de maior preponderância e poder no panteão de Tagmar. Pertencem a sua esfera de influência as criaturas vivas, vegetais ou animais, bem como rochas e montanhas, suas interações e a harmonia entre todos esses elementos. Maira se apresenta aos Filhos sob três diferentes aspectos e facetas: **Maira Mon**, dos minérios, montanhas e formações, louvada principalmente pelo povo anão; **Maira Vet**, das plantas, flores, florestas e vegetais em geral, adorada pelos elfos; e **Maira Nil**, dos animais, respeitada e muito querida por quase todos os rastreadores do mundo.

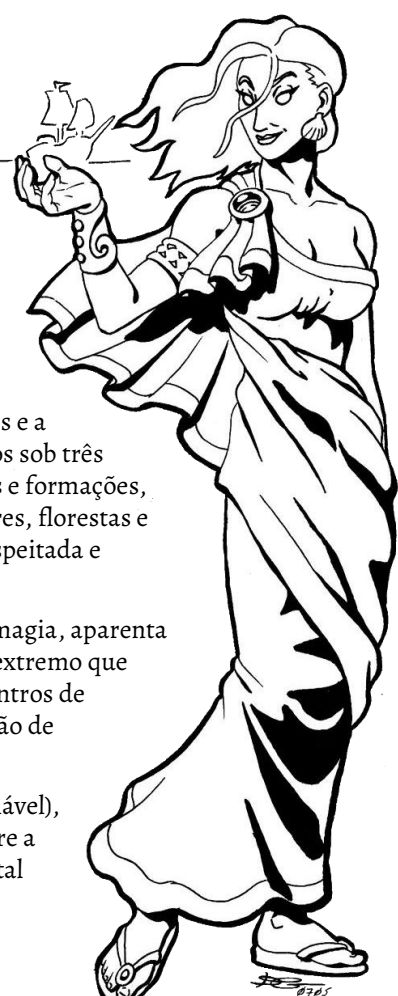
Palier — Criador dos elfos e responsável pelo conhecimento e pela magia, aparenta algumas vezes uma certa arrogância, decorrente talvez do orgulho extremo que tem de suas criações. Adorado em todas as florestas élficas, e em centros de estudo e saber, Palier é uma figura de grande importância no panteão de Tagmar.

Parom — Filho de Maira e Palier (com quem tem uma rixa interminável), é o deus dos artífices, do poder das mãos, do trabalho artesanal sobre a matéria. Foi ele quem ensinou a arte do trabalho em rocha e em metal aos anões que, algumas vezes, reverenciam-no mais que ao seu criador.

Plandis — Irmão de Lena, é o deus da paixão cega, da inconsequência e dos loucos.

Selimom — Irmão da deusa Maira, tem como suas preocupações e áreas de influência o amor, a paz, a certeza, e a firmeza de espírito. Selimom tem muitos seguidores em Tagmar, mesmo com todas as guerras que pipocam em suas vastidões.

Sevides — Sempre tido como um deus justo e não vingativo, é responsável por coisas como fertilidade, agricultura e vida no campo (em resumo, a relação dos Filhos com a terra). Um antigo "namoro" com Ganis gerou **Quiris**, deus do plantio, muito cultuado pelas populações ribeirinhas do rio de mesmo nome, e **Liris**, deusa da colheita, amada e temida por essa mesma gente, que a tem como imprevisível e, às vezes, injusta.



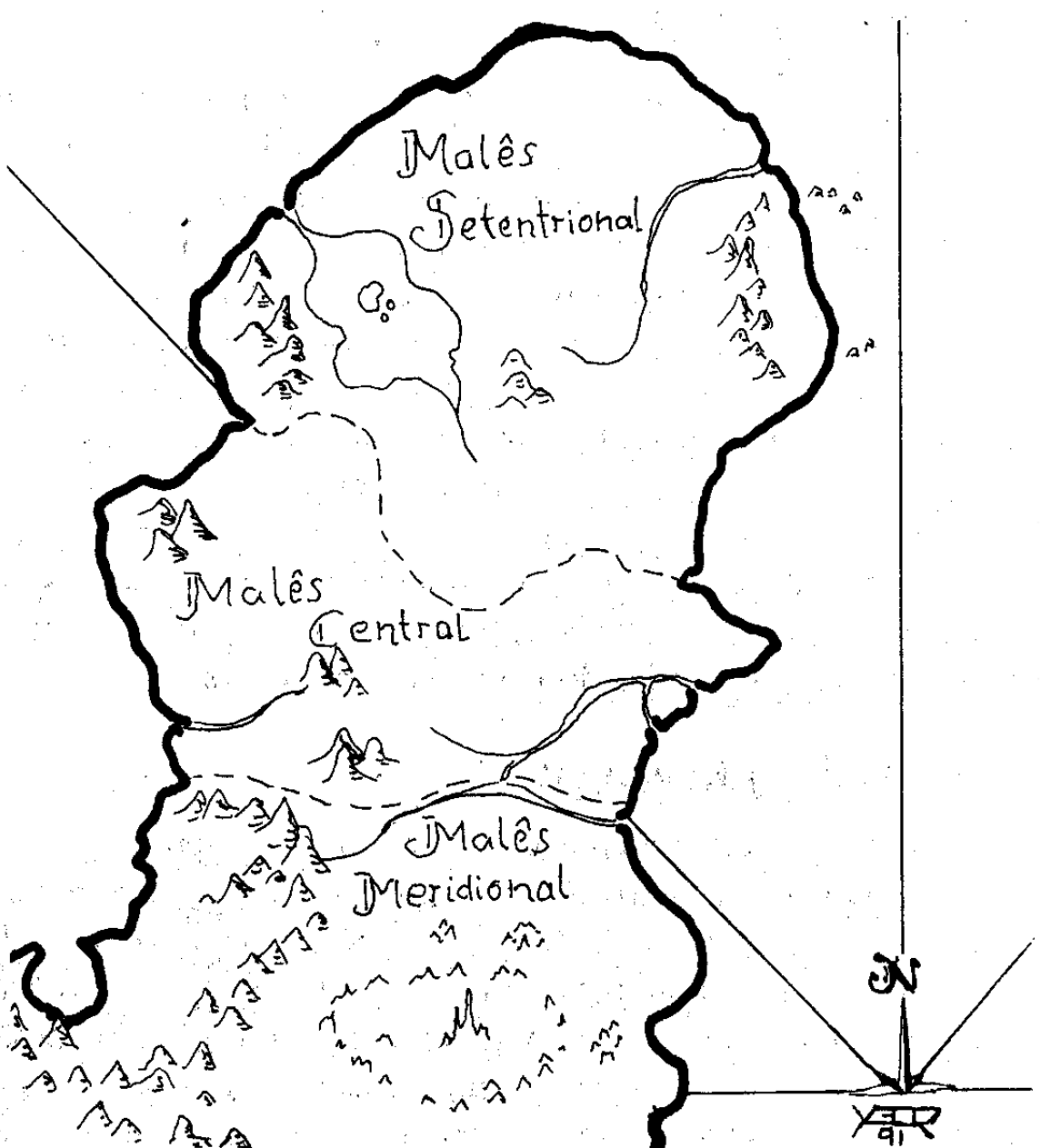
3.3 As Línguas

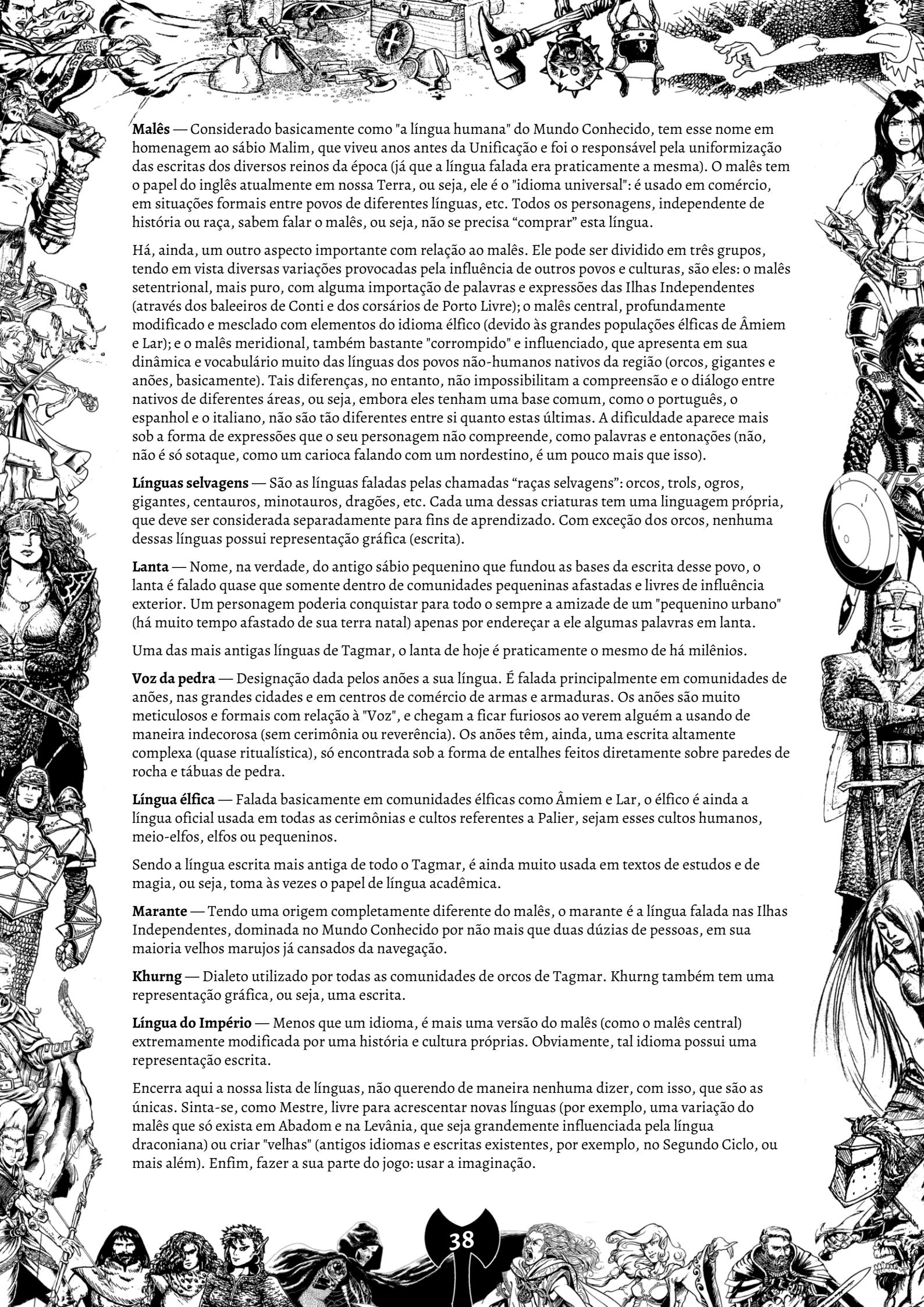
As línguas, dialetos e variações faladas em Tagmar são quase tão numerosas quanto suas regiões. Este continente vasto inclui arquipélagos pouco conhecidos, um sem-número de raças inteligentes (os orcos também têm cultura, por incrível que pareça), regiões inexploradas, e até mesmo línguas mortas (como é o caso do nosso Latim).

Tagmar deve aparecer para os jogadores como um mundo vivo, onde seus personagens às vezes se veem sem entender nada dos diálogos em um reino vizinho, ou entre falantes de outra raça. O aprendizado de novas línguas deve ser um elemento de importância em sua campanha (se você é o Mestre) ou na construção e evolução de seu personagem. O mistério proporcionado por ininteligíveis escritas milenares, ou conversas importantes que não se pode entender, será de grande valia para a atmosfera de uma aventura.

Agora, falaremos um pouco sobre as principais línguas de Tagmar; mais particularmente, do Mundo Conhecido. O mapa apresenta o continente em função de sua "fala", isto é, quais as línguas características de cada região. Assumiremos aqui que cada uma das raças inteligentes de Tagmar possui uma linguagem falada e, em alguns casos, sua representação escrita.

A seguir, uma pequena lista-legenda a respeito de tais idiomas.





Malês — Considerado basicamente como "a língua humana" do Mundo Conhecido, tem esse nome em homenagem ao sábio Malim, que viveu anos antes da Unificação e foi o responsável pela uniformização das escritas dos diversos reinos da época (já que a língua falada era praticamente a mesma). O malês tem o papel do inglês atualmente em nossa Terra, ou seja, ele é o "idioma universal": é usado em comércio, em situações formais entre povos de diferentes línguas, etc. Todos os personagens, independente de história ou raça, sabem falar o malês, ou seja, não se precisa "comprar" esta língua.

Há, ainda, um outro aspecto importante com relação ao malês. Ele pode ser dividido em três grupos, tendo em vista diversas variações provocadas pela influência de outros povos e culturas, são eles: o malês setentrional, mais puro, com alguma importação de palavras e expressões das Ilhas Independentes (através dos baleeiros de Conti e dos corsários de Porto Livre); o malês central, profundamente modificado e mesclado com elementos do idioma élfico (devido às grandes populações élficas de Âmiem e Lar); e o malês meridional, também bastante "corrompido" e influenciado, que apresenta em sua dinâmica e vocabulário muito das línguas dos povos não-humanos nativos da região (orcos, gigantes e anões, basicamente). Tais diferenças, no entanto, não impossibilitam a compreensão e o diálogo entre nativos de diferentes áreas, ou seja, embora eles tenham uma base comum, como o português, o espanhol e o italiano, não são tão diferentes entre si quanto estas últimas. A dificuldade aparece mais sob a forma de expressões que o seu personagem não compreende, como palavras e entonações (não, não é só sotaque, como um carioca falando com um nordestino, é um pouco mais que isso).

Línguas selvagens — São as línguas faladas pelas chamadas "raças selvagens": orcos, trols, ogros, gigantes, centauros, minotauros, dragões, etc. Cada uma dessas criaturas tem uma linguagem própria, que deve ser considerada separadamente para fins de aprendizado. Com exceção dos orcos, nenhuma dessas línguas possui representação gráfica (escrita).

Lanta — Nome, na verdade, do antigo sábio pequenino que fundou as bases da escrita desse povo, o lanta é falado quase que somente dentro de comunidades pequeninas afastadas e livres de influência exterior. Um personagem poderia conquistar para todo o sempre a amizade de um "pequenino urbano" (há muito tempo afastado de sua terra natal) apenas por endereçar a ele algumas palavras em lanta.

Uma das mais antigas línguas de Tagmar, o lanta de hoje é praticamente o mesmo de há milênios.

Voz da pedra — Designação dada pelos anões a sua língua. É falada principalmente em comunidades de anões, nas grandes cidades e em centros de comércio de armas e armaduras. Os anões são muito meticulosos e formais com relação à "Voz", e chegam a ficar furiosos ao verem alguém a usando de maneira indecorosa (sem cerimônia ou reverência). Os anões têm, ainda, uma escrita altamente complexa (quase ritualística), só encontrada sob a forma de entalhes feitos diretamente sobre paredes de rocha e tábuas de pedra.

Língua élfica — Falada basicamente em comunidades élficas como Âmiem e Lar, o élfico é ainda a língua oficial usada em todas as cerimônias e cultos referentes a Palier, sejam esses cultos humanos, meio-elfos, elfos ou pequeninos.

Sendo a língua escrita mais antiga de todo o Tagmar, é ainda muito usada em textos de estudos e de magia, ou seja, toma às vezes o papel de língua acadêmica.

Marante — Tendo uma origem completamente diferente do malês, o marante é a língua falada nas Ilhas Independentes, dominada no Mundo Conhecido por não mais que duas dúzias de pessoas, em sua maioria velhos marujos já cansados da navegação.

Khurng — Dialeto utilizado por todas as comunidades de orcos de Tagmar. Khurng também tem uma representação gráfica, ou seja, uma escrita.

Língua do Império — Menos que um idioma, é mais uma versão do malês (como o malês central) extremamente modificada por uma história e cultura próprias. Obviamente, tal idioma possui uma representação escrita.

Encerra aqui a nossa lista de línguas, não querendo de maneira nenhuma dizer, com isso, que são as únicas. Sinta-se, como Mestre, livre para acrescentar novas línguas (por exemplo, uma variação do malês que só exista em Abadom e na Levânia, que seja grandemente influenciada pela língua draconiana) ou criar "velhas" (antigos idiomas e escritas existentes, por exemplo, no Segundo Ciclo, ou mais além). Enfim, fazer a sua parte do jogo: usar a imaginação.

Considerações Finais



4 Considerações Finais

Com estas palavras encerramos esse primeiro "passeio" sobre Tagmar, leitor. Como você deve ter percebido, não nos preocupamos em descrever em demasiado ou carregar em detalhes nenhuma das regiões. Embora haja o **Livro dos Reinos**, trazendo textos mais ricos de todos os territórios aqui descritos, nada impede o Mestre de detalhar, expandir... criar. O mundo de Tagmar deve ser um ponto de partida, um alicerce, onde se acrescentem raças, línguas, onde a história se modifique, onde surjam cidades e nasçam heróis. Aproveite o jogo, leitor, e seja o criador de seus próprios sonhos.

4.1 Como Você Pode Ajudar no Projeto Tagmar

O Projeto Tagmar é o responsável por manter e desenvolver esta nova versão do RPG Tagmar. Todo trabalho é feito por um processo de criação coletiva no qual um grupo grande de pessoas trabalha voluntariamente para produzir os livros.

Gostaríamos de convidar você, leitor, a participar desta nobre missão. Sua colaboração é muito importante e pode ser feita de duas formas:



Mensagem: se você tem sugestões/críticas para este livro ou para algum outro livro do Tagmar, mande uma mensagem para nós.

Acesse: <https://tagmar.com.br/Contato>



Participe do Projeto: se você gosta de escrever regras, criar novas criaturas ou aventuras, ou gosta de escrever textos de ambientação, ou ainda tem vocação para desenhar, entre para o Projeto Tagmar e participe mais ativamente da construção de um RPG. Entrar para o Projeto é fácil (e gratuito!), basta seguir as instruções em: <https://tagmar.com.br/Participar>

